

Univerzita Karlova

Pedagogická fakulta

Katedra pedagogiky

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Problematika násilí, genderu a multikulturalismu ve videohrách

Violence, Gender, and Multiculturalism in Videogames

Bc. Aleš Kolář

Vedoucí práce: PhDr. Veronika Blažková, Ph.D.

Studijní program: Učitelství pro střední školy

Studijní obor: Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů pro základní školy a střední školy
anglický jazyk — pedagogika

2017

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Problematika násilí, genderu a multikulturalismu ve videohrách vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 16. 4. 2017

.....

podpis

Rád bych zde vyjádřil upřímné poděkování vedoucí práce, PhDr. Veronice Blažkové, Ph.D., za její ochotu pomoci a cenné rady.

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zabývá problematikou násilí, genderu a multikulturalismu ve spojitosti s videohrami a počítačovými hrami. V teoretické části stručně shrnuje historii videoher a popisuje, co to videohry jsou, komu jsou určeny a kdo je hraje. Dále přibližuje problémy a kritiku, se kterými se videohry potýkají ve vztahu k násilí, genderu a multikulturalismu, a názorně je ukazuje na vybraných hrách.

V praktické části je řešená problematika prezentována v případové studii hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Studie popisuje, jakým způsobem je ve hře zobrazováno násilí a sexuální obsah, jak jsou ve hře prezentovány ženské postavy a rasové nebo etnické menšiny. Komentována je část kritiky, která se na hru v souvislosti s řešenou problematikou snesla. V závěru autor shledává hru v některých aspektech problematickou, ale ne za sexistickou nebo rasistickou.

Výzkum pak zjišťuje demografické rozložení hráčů v ČR a jejich názory na otázky násilí, genderu a multikulturalismu ve spojení s videohrami. Výzkum probíhal formou online dotazníku; respondenti byli osloveni pomocí sociálních médií. Výsledkem bylo zjištění, že hráči nepovažují násilí ve hrách za zásadní problém a jejich názory na něj se shodují s nejnovějšími studiemi. Názory na gender a multikulturalismus se však od odborných závěrů liší a celkově hráči vnímají hry jako inkluzivnější, než ve skutečnosti jsou.

KLÍČOVÁ SLOVA

videohry, počítačové hry, hráči, násilí, gender, multikulturalismus, rasismus, sexismus

ABSTRACT

This thesis deals with issues of violence, gender and multiculturalism in videogames and computer games. The theoretical part summarizes the history of videogames and describes what videogames are, who they are for and who actually plays them. Next, it describes the problems and criticism of videogames regarding violence, gender and multiculturalism and showcases the issues on select videogames.

The practical part showcases presentation of violence, sexual content, female characters and racial and ethnic minorities in videogames in a case study of the game *The Witcher 3: Wild Hunt*. The case study also comments on criticism the game has received because of these issues. The author considers the game to be problematic in some aspects, but generally not racist or sexist.

The thesis includes a study of demographical distribution of players in Czech Republic and their opinions about violence, gender and multiculturalism in videogames. The study had the form of an online questionnaire; the respondents were asked to take part via social media. The players do not mind violence in videogames and their opinions are in accord with the latest studies. Their opinions on gender and multiculturalism differ from the opinions of experts and the players generally consider videogames to be more inclusive than they really are.

KEYWORDS

videogames, computer games, players, violence, gender, multiculturalism, racism, sexism

Obsah

1 Úvod.....	7
2 Teoretická část.....	8
2.1 Videohry a herní a distribuční platformy	8
2.1.1 Historie videoher.....	8
2.1.2 Videohry	10
2.1.3 Herní platformy.....	11
2.1.4 Distribuční platformy.....	12
2.2 Typologie videoher.....	13
2.2.1 Herní žánry.....	13
2.2.2 Hry pro jednoho hráče a hry pro více hráčů	17
2.2.3 Kategorie podle produkční hodnoty.....	18
2.2.4 Rating obsahu her	20
2.3 Hráči	22
2.3.1 Studie spotřebitelů ISFE	22
2.4 Násilí ve videohrách	24
2.4.1 Videohry a média	24
2.4.2 Násilné videohry	25
2.4.3 Názory odborníků	26
2.4.4 Rating násilných videoher.....	28
2.5 Gender a multikulturalismus ve videohrách	28
2.5.1. Gender.....	29
2.5.2 Multikulturalismus.....	33
2.5.3 Vliv genderu, etnicity a vzdělání vývojářů na reprezentaci skupin ve videohrách .	34
3 Praktická část.....	35
3.1 Případová studie: Násilí, gender a multikulturalismus ve hře Zaklínač 3: Divoký hon .	35
3.1.1 Kontext hry	35
3.1.2 Násilí	36
3.1.3 Gender.....	37
3.1.4 Multikulturalismus.....	40
3.1.5 Shrnutí.....	41
3.2 Výzkum: Názory hráčů v ČR na problematiku násilí, genderu a multikulturalismu ve videohrách	42
3.2.1 Cíl.....	42
3.2.2 Metodologie	42
3.2.3 Hráči v ČR	43
3.2.4 Problematika násilí.....	49
3.2.5 Problematika genderu	52
3.2.6 Problematika multikulturalismu.....	57
3.2.7 Výsledky výzkumného šetření	62
4 Závěr.....	65
5 Seznam použitých informačních zdrojů	66

1 Úvod

Problematika násilí, rovnosti pohlaví či genderů a genderových rolí je v naší společnosti velice aktuální, stejně jako inkluze a integrace různých menšinových skupin do většinové společnosti, a to zejména z hlediska skupin národnostních a etnických. Nevyhnutelně se tedy tato problematika začala řešit i ve spojitosti s počítačovými hrami a videohrami.

Neustále se vyvíjející a snadněji dostupná elektronika zároveň vyvolává vznik rostoucího počtu počítačových her a videoher pro větší počet zařízení než kdy dříve – dnes je již nemusíme hrát jen doma na počítači nebo herní konzoli, ale stejné hry je možné hrát i na mobilních telefonech nebo specializovaných přenosných herních zařízeních například při cestování.

Protože se o herní problematiku dlouhodobě zajímám, zaznamenal jsem samozřejmě kontroverze, které doprovázejí téměř každou velkou hru při jejím příchodu na trh, a také mediální pozornost, která se těmto hrám věnuje zejména v souvislosti s násilnou činností mládeže. Rozhodl jsem se prozkoumat, jak na tuto problematiku nahlízejí sami hráči.

Práce je koncipována tak, aby se v ní zorientovali i ti čtenáři, kteří se videohrami nikdy nezabývali. Teoretická část proto začíná historií a základními informacemi o videohrách a až následně přechází k problematice násilí, genderu a multikulturalismu ve spojitosti s hrami.

Praktická část se skládá ze dvou podkapitol. Cílem první bylo analyzovat z hlediska násilí, genderu a multikulturalismu populární, ale kvůli některým aspektům kritizovanou hru polských vývojářů *Zaklínač 3: Divoký hon*.

Cílem druhé podkapitoly bylo zjistit, jaké názory mají na problematiku násilí, genderu a multikulturalismu ve spojení s videohrami samotní hráči. Výzkumným vzorkem byli hráči v ČR oslovení pomocí sociálních médií. V online dotazníku odpovídali na otázky týkající se řešené problematiky a uváděli také osobní údaje, pomocí kterých byly jejich odpovědi následně vzájemně porovnávány. Názory výzkumného vzorku jsou potom porovnány s názory a nálezy odborníků, kteří se této problematice již v minulosti věnovali.

2 Teoretická část

2.1 Videohry a herní a distribuční platformy

2.1.1 Historie videoher

Historie videoher sahá až do 40. let 20. století, kdy se začala rozvíjet výpočetní technika a vznikaly i první drobné hříčky. Vzhledem k vysokým cenám hardwaru a jeho značně nepraktické velikosti, šlo spíše o experimenty a testy nových strojů v laboratořích a na univerzitách než o komerční zábavu.

Z tohoto počátečního období, které trvalo od 40. let do přibližně poloviny let 60., jmenujme např. Edwarda Condonu tvůrce hry Nim (tahání sirek – kdo vytáhne poslední prohrál); Thomase Goldsmitha a Estle Raye Manna, kteří společně jako první přemýšleli o komerčních možnostech videoher a vytvořili katodové zábavní zařízení (Cathode Ray Tube Entertainment Device), jednalo se o elektromechanické zařízení, kde hráč pomocí analogového ovládání střílel na terče nakreslené na průhledné fólii natažené na displeji zařízení, nebo Clauda Shannona a Alana Turinga, kteří vytvořili první šachový program (v té době ho ale nebylo možné na žádném zařízení spustit).^{1;2}

Zlom přišel v druhé polovině 60. let. John Kemeny vytvořil roku 1964 programovací jazyk BASIC, který tvorbu her značně zjednodušil. Významným pokrokem byla myšlenka Ralpha Baera, kterého v roce 1966 jako prvního napadlo využít ke hraní televizor. Vznikl tím prototyp první herní konzole nazvaný Brown Box, který se o šest let později dostal na pulty obchodů pod názvem Magnavox Odyssey. Ve srovnání s později vyvinutými zařízeními umožňovalo jen poměrně primitivní formu zábavy, hry byly černobílé, neměly žádný zvuk a na obrazovku televizoru bylo potřeba přikládat fólie s herním prostředím, případně v závislosti na hře používat dodatečné pomůcky jako hrací kostky aj.^{1;2;3}

V 70. letech se díky novějším a levnějším technologiím začala výpočetní technika stávat spotřebním zbožím, i když domácí počítač byl pro většinu populace stále nedostupným luxusem. Americká společnost Atari popularizovala videoherní automaty svou hrou *Pong* napodobující stolní tenis a odstartovala tzv. zlatý věk videoher. Začaly vznikat herní kluby

¹ Video Game History Timeline. *The Strong*

² ŠVÁRA, Ondřej. *Videohry: Historie virtuální zábavy*

³ LANGSHAW, Mark. Magnavox Odyssey retrospective. *Digital Spy*

zvané arkády, vyvíjené hry etablovaly budoucí herní žánry a do videoherního průmyslu se zapojovalo stále více společností.¹

Vývojáři společnosti Atari nespokojení s osobní anonymitou vytvořili roku 1979 společnost Activision. Jednalo se o první podnik zabývající se čistě tvorbou software, všechny předchozí společnosti totiž pracovaly zároveň i na vývoji hardware s nímž dodávaly svoje hry. Tato změna navíc umožnila vývojářům specializovat se na konkrétní část tvorby, na gameplay (herní mechaniku), grafiku, zvukové efekty atd., a tím i zlepšit kvalitu produktu oproti předchozímu stavu, kdy zcela běžně vytvářel celou hru jeden jediný člověk.²

Společnost Atari slavila úspěch, když v roce 1977 vyprodukovala domácí herní konzoli nazvanou Atari VCS (Video Computer System; později byla přejmenována na Atari 2600) vybavenou na tehdejší dobu výkonným mikroprocesorem. Hry nebyly na konzoli předem nainstalovány, ale dodávaly se na speciálních paměťových médiích a na rozdíl od her na Magnavox Odyssey byly barevné a disponovaly i zvukovými efekty, což zajisté přispělo k popularizaci domácích konzolí obecně.¹

Trh s domácími počítači nastartovala až společnost IBM v roce 1981 se svým IBM-PC. Aby IBM dohnala technologicky pokročilejší počítače od společností Apple, Tandy, Atari a Commodore, začala nakupovat jednotlivé díly od výrobců a sestavovala z nich vlastní počítače, které následně prodávala. Tento marketingový tah od ní ale okopírovaly další firmy a IBM nakonec z trhu vyhnaly. Osobní počítače od té doby zůstaly stavebnicí, ve které je možné jednotlivé díly jednoduše měnit za novější a výkonnější.²

Mezi známé hry tohoto období patří například již výše zmíněný *Pong*, ale také *Space Invaders*, *Donkey Kong* od společnosti Nintendo a *Pac-Man*.

Zlatý věk ukončil v roce 1983 krach videoherního průmyslu v USA. Velká úspěšnost prodeje her totiž přilákala množství plagiátorů a trh se přeplnil nekvalitními kopiemi původních her. To vedlo v důsledku k celkové ztrátě důvěry zákazníků, kteří přestali ve velkém nakupovat hry i herní konzole.²

Herní trh v USA revitalizovala až Japonská společnost Nintendo distribucí herní konzole NES (Nintendo Entertainment System) v roce 1985.¹ Nintendo v reakci na příčiny krize zavedlo do procesu vydávání her kontrolu kvality a tím bránilo tvorbě her nevyhovující úrovně. O čtyři roky později překvapilo Nintendo kapesní konzolí GameBoy, která mu zaručila prvenství v handheldech až dodnes.²

V 90. letech vstoupila na trh s videohrami korporace Sony s konzolí PlayStation.⁴ Vznikla také první MMO hra (online hra pro velké množství hráčů) *Ultima Online*. Dalším důležitým rokem byl rok 1993, kdy vývojářská společnost id Software vydala hry *Wolfenstein 3D* a *Doom*, které odstartovaly přesun grafiky videoher z dvourozměrného prostoru do prostoru trojrozměrného. Ve stejném roce vyšla bojová hra *Mortal Kombat*, která vyvolala dodnes trvající diskusi o vlivu násilných videoher na hráče. Hlavní hrdinka nové akční adventury *Tomb Raider* (1996) Lara Croft zase začala diskusi o sexismu ve videohrách.

První desetiletí 21. století přineslo světu herní konzoli Xbox od Microsoftu, společnost Valve představila svou distribuční platformu *Steam*. Hra *World of Warcraft* od společnosti Blizzard v roce 2004 značně popularizovala MMO hry; v letech 2009-10 přilákala kolem 12 milionů hráčů z celého světa.⁵ Videohry se díky casual (příležitostným) hrám jako *Farmville* a *Angry Birds* a novému pohybovému ovládání rozšířily mezi značnou část populace.

Současným trendem jsou hry vyvíjené nezávisle na vydavateli, tedy podobně jako tomu bylo v počátcích herního průmyslu, tímto způsobem byl vytvořen např. velmi populární *Minecraft*. Dalšími trendy jsou potom vývoj pomocí crowdfundingu (kdy se na financování hry podílejí přímo hráči) a hry fungující na tzv. free-to-play finančním modelu (kdy je hra poskytnuta zdarma a je financována menšími dobrovolnými poplatky výměnou za zvýhodnění ve hře).

2.1.2 Videohry

Termíny videohra a počítačová hra jsou někdy chápány jako synonyma, která lze libovolně zaměňovat, někdy mezi nimi bývá vnímán drobný rozdíl ve významu. Pokud je jejich význam rozlišován, pak jsou za počítačové hry považovány hry, které se dají hrát na stolním počítači nebo notebooku/laptopu, a jako videohry se označují hry hrané na specializovaných herních konzolích. V této práci jsou termíny počítačová hra a videohra chápány jako synonyma a označují hry pro všechna herní zařízení, tzv. herní platformy.

Podle jedné z definic jsou videohry interaktivní software vyžadující vizuální a ovládací zařízení. Vizuálním zařízením je myšlena obrazovka televize, či displej počítačového monitoru, telefonu nebo jiného zařízení. Ovládacím zařízením pak mohou být klávesnice, myš, nebo specializovaný herní ovladač. Hráč pomocí ovládacího zařízení ovlivňuje prostředí

⁴ SONY. Corporate History. *Internet Archive*

⁵ STATISTA. WoW Subscribers/player numbers. *Statista*

hry, které mu skrze vizuální zařízení poskytuje zpětnou vazbu. V dnešní době je vizuální stránka her prakticky vždy doplněna i o zvukovou stránku.^{6;7}

Existují i další definice, například Jane McGonigalová^{8 s.20-21} se ve své definici nezabývá technologickými nebo žánrovými aspekty videoher, namísto toho se zaměřuje na jejich společné rysy. Těmi jsou cíl, pravidla, zpětná vazba a dobrovolná účast (viz níže), všechny další rysy hry jsou jen oporou pro tyto základní pilíře (překlad: autor):

Cíl je výsledek, kterého se ve hře snaží hráči dosáhnout. Upoutává jejich pozornost a v průběhu hry určuje hráčům směr a dává jejich činění smysl.

Pravidla omezují způsoby, jakými lze cíle dosáhnout. Odstraněním zjevné nebo obvyklé cesty k cíli je hráč nucen kreativně a strategicky přemýšlet.

Systém zpětné vazby informuje hráče o tom, jak blízko je ke svému cíli. Může mít podobu bodového hodnocení, označení úrovně, skóre, nebo může jít o vizuální zpětnou vazbu, kdy hráče o dosažení cíle informuje design herního prostředí. V nejzákladnější podobě se jedná o znalost kýženého výsledku: „Hra končí, když...“. Zpětná vazba hráče informuje o splnitelnosti cíle a dává mu motivaci ho dosáhnout.

Dobrovolnost znamená, že hráč přijímá cíle, pravidla a zpětnou vazbu za své a dává hráči možnost kdykoliv hru opustit a zase se k ní vrátit, čímž zaručuje, že záměrně stresující a obtížné úkoly se stávají zábavnou a bezpečnou aktivitou.

2.1.3 Herní platformy

Jednou z herních platforem (herních zařízení) jsou výše zmíněné stolní počítače a laptopy. Nejčastěji používaným operačním systémem je Microsoft Windows, a proto je v tomto prostředí vyvíjen největší počet her. Úprava her pro operační systémy Linux a Mac vyžaduje další finanční zdroje, které nejsou všichni vývojáři a vydavatelé ochotni vynaložit.

Další platformou jsou domácí konzole, jejichž nejznámějšími zástupci jsou PlayStation společnosti Sony a Xbox od společnosti Microsoft.

„Ruční“ konzole, tzv. handheldy, např. Nintendo DS, představují další možnost, jak se videohrám věnovat. Jejich hlavní výhodou je malá velikost, která v kombinaci se

⁶ BAER, Ralph, William T. RUSCH, a William L. HARRISON. *Television Gaming Apparatus and Method*

⁷ Video game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia*

⁸ MCGONIGAL, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*

zabudovaným displejem a reproduktory umožňuje používání např. během cesty městskou hromadnou dopravou.

Videohry je možné hrát i na mobilních telefonech a tabletech, či jiných přenosných zařízeních, jejichž primárním účelem není hraní her.

2.1.4 Distribuční platformy

Dnes je běžně možné kromě fyzických kopií her zakoupit také tzv. digitální kopie, kdy namísto tradičního nosiče (DVD, nebo Blu-ray) obdržíte licenci ke stažení a instalování hry na vlastní počítače nebo konzole. Zneužití této licence jinou osobou obvykle zabraňuje tzv. DRM (Digital Rights Management) software nebo dohoda mezi prodejcem a kupujícím. Digitální kopie se dají koupit ve specializovaných e-shopech nebo aplikacích, které se označují jako distribuční platformy.

Jako nejznámější obchody a distribuční platformy pro počítače lze jmenovat *Steam* od společnosti Valve a *Origin* od Electronic Arts, pro herní konzole je to potom PlayStation Store, Xbox Marketplace a Nintendo eShop, přičemž každý obchod je provázán s konzolemi dané společnosti (nelze tedy nakupovat hry např. na Xbox přes PlayStation Store). Mezi tyto platformy bychom mohli zařadit i online obchody pro mobilní telefony – *Google Store* a *Apple Store*.

Výše zmíněný DRM software může mít mnoho podob a využívá se nejen u počítačových her, ale také u hudby, filmů, uměleckých děl a dalšího digitálního obsahu.⁹ U her mívá podobu svázání licence s uživatelským účtem hráče, což zajistí, aby danou licenci používal pouze ten, kdo ji koupil. DRM software může ale také znamenat softwarové prostředky zabraňující kopírování, omezující počet instalací, nebo časově omezující přístup k softwaru, nebo k některým jeho částem⁹.

Dříve přítomnost DRM software znamenala nutnost mít herní disk vložený do počítače (tato metoda je stále používána u konzolových her, pokud nebyly pořízeny digitálně), dnes se ale tato forma příliš nevyužívá, protože je obvykle vyžadováno propojení i fyzické kopie hry s uživatelským účtem distribučního softwaru, a nosiče tedy často slouží pouze k instalaci hry. Software, který žádné DRM prostředky neobsahuje, se označuje jako DRM-free.

⁹ Digital Rights Management and Technical Protection Measures. *Office of the Privacy Commissioner of Canada*

2.2 Typologie videoher

2.2.1 Herní žánry

Videohry lze třídit podle žánrů, přičemž je třeba rozlišovat mezi žánrem narativním (příběhovým) a herním. Oba jsou na sobě nezávislé, i když se některé herní žánry často kombinují s určitým typem narativních žánrů.

Žánr narativní je definován příběhem hry (pokud ho má). Jednotlivé narativní žánry jsou obdobné žánrům známým z literatury a filmů, jde o detektivky, horory, sci-fi, fantasy, aj.

Herní žánr reflektuje způsob, jakým je hra řešena po mechanické stránce – tzn. jak se ovládá, jaká má pravidla, jaký druh překážek nebo problémů bude muset hráč překonávat a jakým způsobem. Herní žánr je tedy kombinace očekávaného typu hráčské aktivity a způsobu prezentace obsahu, tedy těch věcí, které by hráči označili slovem „gameplay,“ (tento termín se občas překládá do češtiny jako „hratelnost“). Je běžné, že autoři her tyto žánry v různé míře kombinují a upravují, čímž vznikají podžánry nebo i zcela nové žánry her. Následující výčet žánrů podle Oxlanda¹⁰ s. 25-40 proto nelze považovat za zcela úplný.

Sportovní

Většina sportovních her se snaží simulovat některý z existujících sportů, jako jsou fotbal, hokej, basketbal, nebo baseball, ale i automobilové sporty, jako jsou rallye či závody formulí, a od hráčů vyžadují rychlé reakce k překonání protivníků nebo překážek na závodní trati. Za zástupce her znázorňujících tradiční sporty lze jmenovat série *FIFA*, *NHL* a *Madden* (simulující fotbal, hokej a americký fotbal).

Vývojáři her tohoto žánru mohou uplatnit vyšší míru kreativity při tvorbě prostředí sportovních aktivit neprovozovaných na tradičním herním hřišti, jako jsou např. skateboarding a snowboarding.

Největší tvůrčí svobodu mají ti vývojáři, kteří se rozhodnou buď vytvořit sport zcela nový, nebo zásadně upravit již existující sport, případně jej zasadit do fantaskního prostředí. Jako příklad lze uvést závodní hru *Wipeout*, která se odehrává v budoucnosti, což umožnilo ve hře aplikovat i prvky science fiction, které se staly základem netradičního pojetí sportovního žánru. Dalším příkladem je hra *Rocket League*, která je velmi podobná fotbalu, ale hráči místo lidských fotbalistů ovládají auta.

¹⁰ OXLAND, Kevin. *Gameplay and Design*

Adventura

Typickým znakem adventur je velké množství hádanek, hlavolamů a jiných překážek vyžadujících namísto hbitých reflexů a rychlých rozhodnutí spíše velkou míru přemýšlení a rozvahy. Řešením těchto úkolů se příběh hry posunuje dál a rozuzluje se zápletky hry. Příběh obvykle obsahuje nějakou formu dobrodružství, obvykle v podobě cesty z jednoho místa na druhé. Příkladem tradičních adventur jsou hry *The Secret of Monkey Island* nebo *The Longest Journey*. Dnes jsou ale „čistě“, tradiční adventury poměrně vzácnou záležitostí a vývojáři a vydavatelé se spíše orientují na různé podžánry adventur.

Jedním z nich je například akční adventura, tj. adventura doplněná o akční prvky, obvykle o boj v různých podobách a mírách realističnosti. Asi nejznámějším zástupcem akčních adventur jsou série *Tomb Raider* a *Uncharted*.

Survival horror je adventura zasazená do strašidelného prostředí, obvykle zkombinovaného s prvky akčního žánru takovým způsobem, aby hráč prožíval vysokou míru strachu podobně jako při sledování hororového filmu. Příkladem her tohoto typu jsou *Alien: Isolation* nebo série *Resident Evil*.

Akční

Žánr akčních her je poměrně rozmanitý a obsahuje celou řadu titulů, jejichž sjednocujícím znakem je požadavek na vysokou úroveň postřehu hráče a jeho schopnost rychle a správně rozhodnout o dalším postupu. Můžeme ho považovat za jeden z nejstarších žánrů, ke kterému lze přiřadit jak ty nejstarší počítačové hry, např. *Asteroids*, ale i ty nejnovější, například hry ze série *Call of Duty*. Zároveň se jedná o jeden z nejpopulárnějších a nejprodávanějších žánrů počítačových her, který se spolu se strategiemi zasloužil o vznik a rozvoj e-sportu (profesionálního hraní).

Příkladem podžánru akčních her jsou střílečky. Jak název napovídá, jejich náplní je překonávání protivníků za využití palných zbraní. Jejich hlavním lákadlem je hra více hráčů najednou a z toho plynoucí možnost navzájem poměřovat své schopnosti. U tohoto podžánru režim hry pro jednoho hráče obvykle ustupuje do pozadí nebo je zcela vypuštěn. Většina stříleček se dnes odehrává v reálném, případně futuristickém prostředí, ale v minulosti byly velmi populární střílečky zasazené do období 2. světové války. Příkladem stříleček může být výše zmíněná série *Call of Duty* nebo *Battlefield*.

Dalším podžánrem akčních her jsou bojové hry, které se na rozdíl od stříleček zaměřují především na boj zblízka, ať už chladnými zbraněmi nebo beze zbraní (nemusí ale boj na

dálku zcela vypustit, stejně jako střilečky často obsahují prvky boje na blízko). Příkladem mohou být hry *Injustice: Gods Among Us* nebo série *Mortal Kombat*, která se stala nechvalně známou svou značnou brutalitou.

Simulátor

Tento typ her se snaží o věrné napodobení reálných situací. Právě simulátory se vlastně ani nedají nazvat hrami, protože realitu kopírují natolik věrně, že se spíše využívají k výuce a vědě než k zábavě. K plnému požitku z tohoto žánru je zpravidla potřeba také speciální vybavení, jako jsou kniply, volanty, pedály atp. Cena těchto specializovaných periférií se může pohybovat od několika stokorun až po desetitisíce, a to v závislosti na tom, o jak věrnou simulaci a napodobení součástí využívané techniky má hráč zájem.

Nejznámějšími zástupci tohoto žánru jsou letecké simulátory (*IL-2 Sturmovik*) a automobilové/závodní simulátory (*Project CARS*). Zajímavým příkladem simulátoru (s prvky dalších žánrů) je série armádních simulátorů *ARMA* od českých vývojářů Bohemia Interactive.

Strategie

Strategické hry mají několik podžánrů, všechny ale sdílejí některé společné prvky. Prvním z nich je obecné téma, kterým je válka nebo jiný konflikt, přičemž hráč přebírá roli velitele, který obvykle není ve hře znázorněn. Hráč tedy neovládá jednu konkrétní postavu, ale namísto toho jich má pod kontrolou několik desítek nebo stovek.

Dalším společným prvkem je management vojenských jednotek, surovin a také stavba a údržba základny, tábora nebo města. Hráč musí zajistit dostatečné množství různých surovin pro výstavbu základny a zároveň musí získat potřebný počet vojenských jednotek v takovém složení, aby dokázal použitím správné strategie svou základnu ubránit a porazit protivníka (nebo protivníky).

Většina strategických her umožňuje hru více hráčů najednou, ta je často považována za jejich jádro, přičemž obvykle obsahují i režim hry pro jednoho hráče. Popularita hry více hráčů u některých strategických her vedla ke vzniku a rozvoji e-sportů.

Strategické hry mají tři hlavní podžánry – strategie v reálném čase (RTS, z anglického real-time strategy), tahové strategie (TBS, turn-based strategy) a tzv. 4X (explore, expand, exploit, exterminate).

Jak název napovídá, RTS hry probíhají v reálném čase a všichni hráči tedy konají současně. Je od nich vyžadována schopnost rychle analyzovat situaci, vhodně na ni reagovat a zároveň se soustředit na plnění celkového cíle. Hráči tedy musí zvládat několik činností najednou. Příkladem jsou například *Starcraft* nebo série *Command and Conquer*.

Tahové strategie jsou na rozdíl od RTS pomalejší a umožňují hráči každý krok důkladně promyslet. Reprezentanty tohoto podžánru jsou například hry *Battle for Wesnoth* nebo *XCOM*.

Název posledního podžánru, 4X, pochází z anglických slov explore, expand, exploit a exterminate, která vystihují, jakým způsobem lze ve 4X hře zvítězit. Hráč musí prozkoumat mapu (hrací pole), rozšířit své území, využít suroviny, které se na něm nachází, a nakonec porazit protivníka. Přičemž se nemusí jednat vždy o porážku vojenskou, tento podžánr často umožňuje vítězství skrze obchodní hegemonii, nebo vědecký či kulturní pokrok. 4X hry mohou být zasazeny do různých prostředí, jak fiktivních, tak reálných. Hry *Master of Orion II*, *Crusader Kings* a *Crusader Kings II* a série *Total War* a *Civilization* jsou všechno příklady 4X strategií.

Puzzle

V tomto typu her musí hráč pro úspěšné dokončení hry vyřešit nějaký logický problém (sudoku, hanojské věže atd.). Žánr se samostatně už téměř nevyvíjí, s výjimkou jeho užití v mobilních zařízeních, a spíše je integrován do jiných žánrů, především adventur, ale může se objevit i v RPG nebo akčních hrách.

Role-playing hry (RPG)

Identifikujícím znakem role-playing her (u nás známé spíše pod názvem „hry na hrdiny“ vycházejícím z nepřesného překladu), zkrácené RPG, je postupný rozvoj hráčské postavy (ve smyslu zlepšování jejích vlastností, dovedností a získávání lepšího vybavení) skrze překonávání překážek a problémů ve hře.

Dalším obvyklým a neméně důležitým znakem je možnost vytvářet si a následně upravovat vlastní herní postavu, což umožňuje hráči vžít se do její role ve fiktivním světě, jako to dělají např. herci v divadle nebo ve filmu.

Většina RPG her má také příběhovou linii s propracovanými charaktery a dnešním trendem je příběh větvit podle rozhodnutí, která hráč ve hře učiní. Příklady RPG her jsou *Neverwinter Nights*, nebo série *Diablo*, *Dragon Age*, *The Elder Scrolls* a *Zaklínač*.

Management

Manažerské hry jsou blízce příbuzné strategiím, ale se zcela odstraněným nebo silně redukováným akčním prvkem. Hráči v nich spravují společnosti, města nebo domácnosti, osídlují je lidmi a starají se o jejich fungování. V některých manažerských hrách může být předmětem správy například i sportovní tým. Manažerské hry vždy mají ekonomické a sociální aspekty, které hráč musí kontrolovat, aby byl ve hře úspěšný a dosáhl cíle. Příkladem by mohly být série *The Sims*, *SimCity* nebo *Zoo Tycoon*.

Ostatní

Do kategorie ostatních her se řadí hry, které nelze nespádají do žádné z předchozích kategorií, jako je například *Tetris*.

To, že přibližně polovina populace Evropy hraje videohry¹¹, je ovlivněno mimo jiné také existencí tzv. casual her – tedy her určených k příležitostnému, nárazovému hraní. Obvykle je najdeme například na sociálních sítích jako je Facebook nebo na mobilních zařízeních, ať už telefonech, tabletech nebo na handheld konzolích, kde je doplňuje i nabídka „plnohodnotných“ her. Casual hry se vyznačují krátkou dobou hraní a/nebo možností hru kdykoli opustit a později rychle navázat tam, kde byla přerušena. Adrienne Shawová¹² však upozorňuje, že casual hry se nemusí hrát jen příležitostně a poukazuje na některé hráče facebookové hry *Farmville*, kteří u ní trávili stejně velké množství času, jako někteří hráči „plnohodnotných“ her.

2.2.2 Hry pro jednoho hráče a hry pro více hráčů

Hry mohou mít režim hry pro jednoho hráče (singleplayer) nebo pro více hráčů (multiplayer), ale je obvyklé, že hra poskytuje obě možnosti. Hra pro více hráčů může být buď kompetitivní, nebo kooperativní. V kompetitivní spolu hráči vzájemně soupeří (ať už všichni proti všem, nebo v týmech), v kooperativní spolupracují proti protivníkům ovládaným počítačem. Někdy je možné v kompetitivním i kooperativním multiplayeru nahradit hráče umělou inteligencí, tzv. boty (odvozeno od slova robot), kteří však svým výkonem často zaostávají za lidskými hráči.

¹¹ Videogames in Europe: Consumer Study: European Summary Report. In: *Interactive Software Federation of Europe*

¹² SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *New Media*

V minulosti bylo obvyklé hrát s ostatními hráči buď na jednom zařízení, nebo na více počítačích propojených přes místní síť (LAN – Local Area Network). Dnes je však běžné hrát online, a to natolik, že některé hry už ani jinou formu hry více hráčů neumožňují.

MMO hry (zkratka pochází z anglického Massively Multiplayer Online, tzn. online hry pro obrovské množství hráčů) umožňují najednou stovkám až tisícům hráčům pobývat ve virtuálním prostoru a hrát společně. Nejčastěji jsou MMO hry spojovány s žánrem RPG, ale najdou se i výjimky, například sci-fi střílečka *Planetside 2*. Hraní MMO her bývá provozovateli hry často zatíženo pravidelnými poplatky, které slouží k financování údržby serverů, patchů (aktualizací hry) a také tvorbě nového obsahu. U některých MMO jsou však namísto pravidelných poplatků použity tzv. mikrotransakce, kdy hráči mohou za reálné peníze kupovat drobné i větší výhody oproti neplaticím hráčům (např. lepší nebo jinak nedostupné vybavení pro jejich herní postavu, nebo různé drobnosti, které poskytují příjemnější zážitek ze hry). Trend mikrotransakcí postupem času pronikl i do her mimo kategorii MMO.

2.2.3 Kategorie podle produkční hodnoty

Dále je možné rozlišovat hry podle produkčních hodnot od tzv. AAA titulů až po freeware hry. AAA hry jsou hry produkované obvykle největšími herními korporacemi a společnostmi, jako je například Electronic Arts nebo Sony. Vývoj takovýchto titulů stojí řádově desítky milionů dolarů, ale najdou se i výjimky, jejichž cena vývoje se pohybovala v řádech stamilionů.¹³

Freeware produkty jsou poskytovány zcela zdarma a jejich produkční hodnota nebývá příliš vysoká. Mohou sloužit jako marketingový tah (např. drobná hříčka tematicky navázaná na hlavní produkt, do kterého hráč dostane po jejím úspěšném dokončení nějaký bonus).

Další skupinou her, jejichž produkční hodnoty nebývají příliš vysoké, jsou takzvané indie hry. Název pochází z anglického slova independent – nezávislý, v tomto případě se jedná o nezávislost vývojáře na vydavateli. Vydavatel dražší tituly sponzoruje a investuje do vývojářského studia, čímž získává vliv a možnost rozhodování při samotném vývoji hry. To pak může vést ke změnám ve hře, které by vývojáři samotní nikdy nezavedli, ale pod vnějším tlakem jsou nuceni je do hry zakomponovat. Vydavatel může také vývojáře nutit ukončit vývoj dříve, než je skutečně hotov, a pak je distribuována hra, která obsahuje velké množství chyb nebo je značně zredukovaná oproti původnímu plánu. Absence tohoto vlivu poskytuje indie vývojářům větší prostor pro kreativitu a experimenty. Peníze na vývoj her získávají buď

¹³ List of most expensive video games to develop. In: *Wikipedia: the free encyclopedia*

z vlastních úspor nebo pomocí crowdfundingu, kdy na vývoj přispívá menšími částkami velké množství lidí (zpravidla hráčů). Tento model pomohl vzniknout několika hrám, o které měli hráči velký zájem, ale vydavatelé nikoliv.

Nelze opominout nadšence, kteří pro některé hry vytvářejí modifikace, zkrácené mody, a nějakým způsobem tak upravují původní hru. Může se jednat o grafické úpravy (náhrada textur ve hře jinými, nebo stejnými ve vyšším rozlišení, tvorba a náhrada modelů postav a předmětů ve hře), opravy chyb zanechaných vývojáři, dodatečný obsah, změnu hudebních skladeb ve hře, překlad hry do jiného jazyka i další změny. Může ale jít o také ambiciózní projekt zvaný totální konverze, která zcela nahrazuje veškerý „hmatatelný“ obsah hry, veškerou grafiku, hudbu, uživatelské rozhraní atp. a zanechává v původním stavu pouze herní jádro a gameplay, který ale některé totální konverze také upravují.

Těm, kdo mody vytvářejí, se říká modeři. Nejde o jednotnou skupinu osob; důvody, proč a jak se modování věnují, se u každého z nich liší¹⁴, přesto se ale občas seskupují v týmech, aby mohli vytvářet větší a lepší modifikace. Postigo¹⁵ pojmenovává tři základní druhy motivace vedoucí k tvoření modů – prvním je možnost uměleckého vyjádření se a volný prostor ke kreativitě; druhým je navýšenížitku z hraní a práce se hrou; třetím je pojetí modování jako vstupní brány do profesionálního herního vývojářství, modeři v podstatě vyvíjí hry na amatérské úrovni, a to pouze ve smyslu výkonu práce zdarma ve volném čase, nikoliv v nízké kvalitě. Jedna z největších moderských komunit Nexus na svém webu uvádí 12 625 554 registrovaných členů, z toho 69 085 je autory celkem 225 405 modifikačních souborů pro celkem 432 videoher¹⁶.

Vývoj modifikací je velmi ovlivněn tím, zda vývojář uvolní spolu s hrou také vývojářské nástroje. Ty potom umožňují moderům pracovat s hrou ve stejné nebo velmi podobné míře jako původním vývojářům. Pokud nástroje dostupné nejsou, musí moder pracovat buď přímo se soubory hry, nebo s jejím kódem, což klade vyšší nároky na jeho schopnosti, ale může tím také docházet k porušování licenčních podmínek hry a autorských práv.

¹⁴ SOTAMAA, Olli. When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture. In: *Games and Culture*

¹⁵ POSTIGO, Hector. Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. In: *Games and Culture*

¹⁶ SCOTT, Robin. *Nexus Mods*

2.2.4 Rating obsahu her

PEGI

Obsah hry a jeho vhodnost pro jednotlivé věkové kategorie se posuzuje pomocí různých hodnotících systémů. Jejich smyslem je upozornit uživatele na obsah, který by pro ně mohl být závadný, urážlivý nebo jinak nevhodný, a také doporučit dolní věkovou hranici, kterou by měl případný hráč před hraním překročit.

V Evropě, a tedy i v České republice, se používá systém hodnocení PEGI (Pan-European Game Information) vytvořený v roce 2003 agenturou ISFE (Interactive Software Federation of Europe), který nahradil dřívější hodnotící systémy.¹⁷ PEGI používá k hodnocení obsahu her dvě sady značek, které by měly být zobrazeny v případě online nákupu na stránce produktu, nebo přímo na obalu hry v případě fyzické kopie.

První sada označuje doporučený minimální věk hráče a druhá blíže specifikuje, jaký druh obsahu se ve hře nachází a odůvodňuje doporučený věk. PEGI při svém hodnocení zohledňuje pouze obsah hry, nikoli její obtížnost. Přestože je užívání tohoto systému dobrovolné, je naprostá většina her vydávaných v Evropě tímto systémem ohodnocená.

Věkový rating¹⁸



Obsah her, označených tímto ratingem je považován za vhodný pro všechny věkové skupiny. Jistá úroveň násilí je (v humorném kontextu) akceptovatelná (Bugs Bunny nebo Tom & Jerry). Dítě by nemělo asociovat postavu na obrazovce s postavami reálného života, hra neustále naznačuje, že jde o čistou fantazii. Hra neobsahuje zvuky ani scény, které by mohly dítě vyděsit, nenarazíte v ní ani na vulgární výrazy.



Hry, které by mohly být normálně ohodnoceny nálepkou PEGI 3, ale obsahují scény, které mohou nahánět hrůzu.



Hry označené tímto ratingem mohou zobrazovat určitou míru násilí, stále však pouze vůči fantazijním postavám. Násilí vůči lidem nebo zvířatům nesmí být vyjádřeno graficky. Nahota může být do určité míry zobrazena, případné vulgární projevy musí být mírné a bez sexuálního významu.

¹⁷ Co je PEGI? PEGI

¹⁸ Co znamenají nálepky? PEGI



Tento rating upozorňuje na to, že násilí nebo sexuální aktivity jsou ve hře zobrazené stejně, jako reálném životě. Jejich hráči by se měli vyrovnat s extrémnější vulgární mluvou, používáním tabáku a drog a vykreslením kriminálních aktivit.



Klasifikace pro dospělé je aplikována, pokud je ve hře přítomno zobrazení hrubého násilí nebo specifických druhů násilí. Hrubé násilí je velmi složité definovat, protože jeho úroveň je v mnoha případech velmi subjektivní, ale obecně může být definováno, jako podoba násilí, která může v hráči způsobit odpor.

Kategorie obsahu¹⁸



Vulgární mluva

Hra obsahuje vulgární mluvu.



Diskriminace

Hra obsahuje vyličení nebo materiál, který může podpořit diskriminaci.



Drogy

Hra se vztahuje nebo popisuje užívání drog.



Strach

Hra může nahánět strach nebo děsit male děti.



Gamblerství

Hra podporuje nebo učí gamblerství.



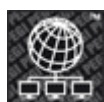
Sex

Hra ukazuje nahotu nebo sexuální chování, nebo sexuální odkazy.



Násilí

Hra obsahuje prvky násilí.



Online

Hra může být hrána online.

Znalost PEGI

V roce 2012 provedla ISFE průzkum, který zjišťoval mimo jiné i znalost ratingového systému PEGI. Česká republika nedopadla dobře. 33 % respondentů vědělo o existenci nějakého ratingového systému a jen pouhých 7 % respondentů vědělo konkrétně o systému PEGI.¹⁹ O něco lepší jsou výsledky týkající se PEGI symbolů – 28 % respondentů znalo věkové symboly PEGI a 16 % znalo obsahové symboly. Průměrné výsledky v Evropě byly

¹⁹ Videogames in Europe: Consumer Study: Czech Republic. In: *Interactive Software Federation of Europe*

však 51% znalost věkových symbolů a 33% znalost symbolů obsahových. Ve srovnání s ostatními zeměmi ve výzkumu dopadla ČR v obou kategoriích nejhůře ze všech.¹¹

ESRB

Ve Spojených státech amerických, Mexiku a většině Kanady se používá podobný systém vytvořený v roce 1994 společností ESRB (Entertainment Software Rating Board). ESRB rating má tři části – doporučenou věkovou kategorii, popis obsahu (poměrně velké množství popisků vysvětlujících ohodnocení a upozorňujících na možné problémové prvky hry) a interaktivní prvky (tzn. například zda je umožněno zobrazit uživatelovu lokaci, neregulovaně komunikovat s ostatními uživateli, online nakupování a neomezený přístup na internet)

2.3 Hráči

2.3.1 Studie spotřebitelů ISFE

V roce 2012 provedla agentura ISFE ve spolupráci se společností Ipsos MediaCT výzkum, kterého se účastnilo celkem 15142 respondentů z 16 evropských zemí: Belgie, České republiky (kde odpovědělo 651 lidí), Dánska, Finska, Francie, Itálie, Německo, Nizozemska, Norska, Polsko, Portugalsko, Rakousko, Španělsko, Švédsko, Švýcarsko a Velká Británie. Výzkum se skládal z online dotazníku a osobních rozhovorů, cílovou skupinou byli respondenti ve věku 16 až 64 let.²⁰

Rozložení hráčů v populaci

V celé Evropě se videohram na některém z herních zařízení (včetně telefonů a tabletů) průměrně věnuje 48 % lidí, nejvíce ve Švédsku (62 %) a nejméně v Portugalsku (40 %). V České republice hraje hry 56 % respondentů, což je 4. nejvyšší procento ze zkoumaných zemí.¹¹

Genderové a věkové rozložení hráčů

V Evropě je mezi hráči 55 % mužů a 45 % žen. 51 % hráčů je mladších 35 let a 49 % je starších 35 let. Zároveň 26 % hráčů patří to věkové skupiny 25-34 let.¹¹ V České republice hraje videohry 54 % mužů a 43 % žen, nejpočetnější věkové skupiny jsou 35-44 (22 %) a 25-34 (21 %).¹⁹

²⁰ Videogames in Europe: 2012 Consumer Study. In: *Interactive Software Federation of Europe*

Způsoby hraní

V České republice hráči hrají nejčastěji na PC nebo laptopu (49 % všech respondentů) a na mobilních zařízeních (25 %). Na konzolích a handheldech hraje 16 % a 8 % účastníků. V České republice hraje nejméně konzolových hráčů v Evropě, ale na počítači nebo laptopu u nás hraje hry nejvíce hráčů z celé Evropy. Počítače jsou populárnější než konzole v celé Evropě, jen ne v takové míře, jako v ČR.^{19;11}

V Evropě hraje online hry v průměru 81 % hráčů.¹¹ Z českých hráčů hraje hry online 90 %, což je nejvíce z celé Evropy; 31 % hraje online hry samo, 23 % většinou samo, 21 % občas samo, občas s jinými hráči, 10 % většinou s dalšími hráči a 4 % vždy s dalšími hráči. Co se týče toho, s kým hrají online hry, 56 % z nich hraje s cizími lidmi; 40 % s přáteli, které osobně zná; 24 % s přáteli, které zná pouze přes internet; a 27 % hraje s členy rodiny.¹⁹

Názory rodičů na vliv videoher na děti

V ČR činí rodiče 42 % účastníků výzkumu rodiče, z nich 49 % má děti, které se věnují hraní. 31 % rodičů videohry hraje společně se svými dětmi, a to nejčastěji protože si to děti přejí. Mnoho českých rodičů vidí pro své děti ve videohrách i další přínos. 47 % rodičů se domnívá, že videohry jim pomáhají rozvíjet jejich schopnosti; v Evropě je zastánců tohoto názoru ještě více – 58 %. 49 % českých a 47 % evropských rodičů věří, že videohry rozvíjejí dětskou kreativitu.^{19;11}

37 % českých rodičů si myslí, že hraní her snižuje agresivitu dětí, ale 18 % naopak věří, že hraní agresivitu podporuje. V názoru na vliv hraní na agresivitu se čeští rodiče rozcházejí s názorem většiny v Evropě, která si z 27 % myslí, že hraní v dětech agresivitu podporuje, a z 23 % věří, že agresivitu utlumuje. Všichni se ale shodují v názoru, že děti jsou kvůli videohrám méně společenské – myslí si to 37 % českých rodičů a v průměru 40 % rodičů v Evropě.¹¹

Hráči ve Spojených státech amerických

Americká asociace ESA (Entertainment Software Association) provádí ve spolupráci s Ipsos MediaCT v USA každoroční výzkum podobný výzkumu ISFE, nazvaný *Základní fakta o herním průmyslu* (*Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*).²¹

Zjistili, že v 63 % amerických domácností je alespoň jedna osoba, která se pravidelně věnuje hraní (v rámci tohoto výzkumu se jedná o osoby hrající více než 3 hodiny týdně).

²¹ 2016 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. In: *Entertainment Software Association*

59 % hráčů v USA jsou muži a 41 % ženy. Průměrný věk hráče je 35 let; 27 % hráčů je mladších 18 let, 29 % patří do věkové kategorie 18-35 let, 18 % do kategorie 36-49 let a 26 % je starších 50 let. Průměrný věk u mužského hráče je 35 let a u ženských hráček 44 let.

V USA hraje na osobním počítači 56 % hráčů, na herních konzolách 53 %, na telefonu 36 %, na handheldech 17 % a na jiných bezdrátových zařízeních 31 %. 54 % hráčů hraje s dalšími lidmi, nejčastěji s přáteli (40 %). Mezi spoluhráče patří také členové rodiny (21 %), rodiče (17 %) či partneři (15 %). 51 % hráčů hraje režim hry pro více hráčů alespoň jednou týdně, 53 % hráčů má pocit, že jim hraní pomáhá zůstat v kontaktu s přáteli a 42 % hráčů věří, že jim videohry umožňují trávit čas s rodinou.

Z hlediska znalostí hodnotících systémů, ví 86 % rodičů o ESRB systému a 95 % kontroluje, jaké hry děti hrají. 62 % amerických rodičů si s dětmi alespoň jednou týdně nějakou hru zahraje. Mezi důvody, proč tak činí, uvádí na prvním místě zábavu pro celou rodinu (88 % rodičů), na druhém a třetím místě (76 %) uvádí žádost dítěte a dobrou příležitost pro socializaci s dítětem. 59 % rodičů hraní společně s dětmi vnímá jako dobrou příležitost ke kontrole herního obsahu a konečně 57 % rodičů jako důvod uvádí vlastní zájem o videohry. 68 % rodičů si myslí, že počítačové hry jsou pozitivní součástí života jejich dětí.

Christina Hoff Sommers²² však upozorňuje, že ESA mezi hráče počítá i ty, kdo hrají např. jen casual hry na telefonu, a zdůrazňuje potřebu rozlišovat tyto příležitostné hráče a zaryté fanoušky.

2.4 Násilí ve videohrách

2.4.1 Videohry a média

Násilí se ve videohrách objevuje již téměř od jejich prvpočátku a zůstává kontroverzním tématem dodnes. Násilné videohry jsou často označovány za viníka různých případů násilné kriminality, zejména pak střeleckých útoků ve školách, a ač videohry mohou hráče ovlivňovat, média často roli videoher zveličují a zdůrazňují oproti dalším možným faktorům, které mohly útočníky motivovat.

Například v roce 2013 média označila za hráče počítačových her střelce na základní škole v Sandy Hook, který zavraždil 27 lidí, než se sám zabil. Pomocí her se měl naučit střílet

²² SOMMERS, Christina H. Are video games sexist? In: *YouTube*

a zabíjet; zdrojem tvrzení byl anonymní policista.²³ Navzdory tomuto výroku nenašla policie mezi videohrami a útokem žádnou spojitost.²⁴

Los Angeles Times ve svém článku o útočnickovi v nevadském městě Sparks přímo v nadpisu uvádějí, že šlo o hráče videoher, ale v článku zmiňují i další, závažnější příčiny možných psychických potíží, které mohly k útoku přispět, a to šikanu a domácí násilí.²⁵

Vzhledem k popularitě videoher je značně vysoká šance, že pachatel nějakého trestného činu někdy hrál nebo hraje počítačové hry. Pokud by hry vyvolávaly v lidech touhu páchat násilí nebo jinak porušovat zákon, musel by být výskyt násilných trestných činů vzhledem k počtu hráčů uváděných v předchozích výzkumech mnohonásobně vyšší, než reálně je²⁶.

2.4.2 Násilné videohry

Jednou z prvních her, která si zobrazením brutálního násilí vysloužila kritiku médií, je hra *Death Race* z roku 1976, kde hráč (nebo hráči) v roli řidiče zabíjel humanoidní postavy nazývané „gremliny“. Hru inspiroval film *Deathrace 2000*, který vznikl o rok dříve a obsahuje podobné formy násilí jako hra.²⁷ Velmi podobná je i herní série *Carmageddon*.

Známé a populární jsou hry ze série *Grand Theft Auto*, kde se hráč ujímá rolí kriminálních v různých fiktivních amerických městech; náplní těchto her jsou tedy často různé nezákonné aktivity, včetně násilných, ale nabízeny jsou i další aktivity nenásilné a společensky přijatelné povahy, různé závody, sportovní simulace, a také i role policisty, hasiče, nebo záchranáře.

Akční adventura *The Last of Us* je zasazena do brutálního postapokalyptického světa a autoři se během vývoje rozhodně nedrželi při zobrazování násilí zpátky, hra realisticky až naturalisticky zobrazuje následky střelných, bodných a tupých ran i dalších zranění. Nicméně

²³ LUPICA, Mike. Morbid find suggests murder-obsessed gunman Adam Lanza plotted Newtown, Conn.'s Sandy Hook massacre for years. *Daily News*

²⁴ SEDENSKY, Stephen J. *Report of the State's Attorney for the Judicial District of Danbury on the Shootings at Sandy Hook Elementary School and 36 Yogananda Street, Newtown, Connecticut on December 14, 2012*

²⁵ GLIONNA, John M. Sparks, Nev., school shooter watched violent video games, report says. *Los Angeles Times*

²⁶ EISEN, Lauren-Brooke a Oliver ROEDER. America's Faulty Perception of Crime Rates. *The Brennan Center for Justice*

²⁷ *Death Race 2000*. In: *Wikipedia: the free encyclopedia*

ve srovnání s *GTA* nebyla hra *The Last of Us* za svůj násilný obsah tolik kritizována. Důvodem může být skutečnost, že ve hře je kladen větší důraz na příběh, postavy a atmosféru, kterou obsažené násilí pouze zvýrazňuje, než aby bylo násilí samotné používáno jako prostředek zábavy nebo její cíl. Navíc se lze velkému množství střetů ve hře vyhnout, často je tato volba i pro hráče výhodnější, což nebývá v tomto žánru her zcela běžné.

2.4.3 Názory odborníků

Je otázkou, zda je to právě násilný obsah, který činí hry natolik oblíbenými mezi hráči i jejich odpůrci z řad médií, či zda právě pozornost, kterou takovýmto hrám média věnují, je dostává do povědomí hráčů. Američtí vědci provedli výzkum, ve kterém zjišťovali, jaké faktory ovlivňují oblibu animovaných seriálů u dětí. Zjistili, že násilí v animovaných seriálech nejenže nezvyšuje jejich oblibu takového programu, ale naopak může vést k jejímu snížení.²⁸ Tento jejich závěr se shoduje s názory dalších odborníků z oboru a vědců, kteří tvrdí, že to, co je pro diváky atraktivní je akce, nikoliv násilí jako takové.^{29;30;31}

To, že samotné násilí není hlavním lákadlem ani u videoher, lze ukázat na hře *Hatred*, ve které má hráč v roli sociopata za úkol zabít co nejvíce civilistů a příslušníků ozbrojených složek. Hru provázala kontroverze již od ohlášení jejího vývoje, zejména z důvodu herní náplně, která se ve světle častých útoků v USA jevila a stále jeví jako značně nevhodná. Tuto hru si pomocí distribuční platformy Steam koupilo pouze 130 000 lidí z celého světa a v období od 17. 10. 2016 do 31. 10. 2016 ji hrálo průměrně necelých 5 000 lidí denně.³² Pro srovnání, *GTA V*, které nabízí mnohem širší spektrum aktivit než jen násilí bez dalšího kontextu, si přes Steam pořídilo přes 5 000 000 lidí a ve stejném období jako *Hatred* ji hrálo téměř 1 300 000 hráčů.³³

²⁸ WEAVER, Andrew J., Jakob D. JENSEN, Nicole MARTINS, Ryan J. HURLEY a Barbara J. WILSON. Liking Violence and Action: An Examination of Gender Differences in Children's Processing of Animated Content. *Media Psychology*

²⁹ ACUFF, Dan S. a Robert H. REIHER. *What Kids Buy and Why: the Psychology of Marketing to Kids*

³⁰ DIENER, Ed a Lisa W. WOODY. Television Violence, Conflict, Realism, and Action: A Study in Viewer Liking. In: *Communication Research*

³¹ POTTS, Richard. The effects of television form and violent content on boys' attention and social behavior. *Journal of experimental child psychology*

³² *Hatred*. GALYONKIN, Sergey. SteamSpy: All the data and stats about Steam games

³³ *Grand Theft Auto V*. GALYONKIN, Sergey. SteamSpy: All the data and stats about Steam games

Závěry odborníků na problematiku vlivu násilí ve videohrách na hráče se často značně liší – vlastně by se daly rozdělit na dva tábory. Jedni tvrdí, že má na psychiku nebo chování hráče velmi škodlivý vliv a vede k napodobování násilí z her ve skutečném světě.³⁴ Druzí potom zastávají názor zcela opačný, tedy že násilí ve videohrách hráče nijak negativně neovlivňuje.³⁵

Kyle Kontour upozorňuje na skutečnost, že vědci zabývající se touto problematikou o ní často nejsou dostatečně informováni, což může vést k nedostatkům v metodologii výzkumu nebo zcela chybným závěrům.³⁶

Jako problém se jeví například nejasné definice agresivity a násilí ve výzkumech a také nedostatečné srovnání s výsledky výzkumů zabývajících se násilím v masmédiích. Výzkumy například zjistily, že nelegitimní násilí (tedy násilí páchané zločinci nikoli násilí vyvinuté v rámci činnosti policie nebo armády) je v masmédiích hodnoceno a prezentováno negativně. Jaký má potom z tohoto úhlu pohledu vliv na hráče například hra *America's Army*, kde se hráč ujímá role amerického vojáka bojujícího proti teroristům, a jaký má vliv hra ze série o zločincích *Grand Theft Auto*?³⁶

Další problematickou skutečností, na kterou Kontour³⁶ upozorňuje, je malá rozmanitost výzkumných vzorků skládajících se převážně z univerzitních studentů. Výzkumy ukázaly, že vliv masmédií koreluje se socio-ekonomickým statutem a dosaženým vzděláním. Podobně by tomu mohlo být i u vlivu videoher a je tedy třeba rozšířit výzkumné vzorky o jedince mimo vysokoškolské prostředí (zejména chceme-li výsledky výzkumu vztahovat k dětem).

Kontour³⁶ dále kritizuje absenci dlouhodobých výzkumů studujících vliv násilných videoher. Vzhledem k tomu, jak je trh saturován násilnými videohrami, by se dal očekávat nárůst násilné aktivity ve společnosti (za předpokladu, že násilné videohry vyvolávají v hráčích

³⁴ GREITEMEYER, Tobias a Dirk O. MÜGGE. Video Games Do Affect Social Outcomes. *Personality and Social Psychology Bulletin*

³⁵ SZYCIK, Gregor R., Bahram MOHAMMADI, Thomas F. MÜNTE a Bert T. TE WILDT. Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study. *Frontiers in Psychology*

³⁶ KONTOUR, Kyle. Revisiting violent videogames research: Game Studies perspectives on aggression, violence, immersion, interaction, and textual analysis. *Digital Culture & Education*

násilné chování) – došlo ale k pravému opaku, jak ve svém výzkumu uvádí Christopher Ferguson.³⁷

Podle Kontoura se výzkumy vlivu her zabývají pouze tím, jak je násilí ve hrách zobrazováno, ale již příliš nezohledňují to, čím se videohry liší například od filmů, nebo televizních seriálů – interaktivitou.³⁶ Účinek na hráče bude zajisté mít i to, jak moc je do hry „vtažen“ (nakolik má hráč pocit, že je součástí fiktivního světa) a do jaké míry se identifikuje s ovládaným hrdinou nebo avatarem.

2.4.4 Rating násilných videoher

U problematiky násilí se nesmí zapomenout na ratingový systém videoher. Měl by do jisté míry zabráňovat tomu, aby se násilné hry dostávaly do rukou dětem, nebo alespoň informovat rodiče/zákonné zástupce o tom, že konkrétní hra nemusí být pro dítě vhodná a mělo by ji hrát pod dohledem.

V některých zemích je dodržování doporučení ratingových agentur vyžadováno zákonem, například v Rakousku, Finsku, Německu, Litvě a Velké Británii. Většina ostatních zemí sice nějaký systém oficiálně uznává, ale legislativně nijak nevymáhá. Tak tomu je i v České republice, která oficiálně přejala hodnotící systém PEGI, ale nemá žádný specifický zákon vynucující dodržování uděleného ratingu.³⁸ Za největší problém lze označit stav, že symboly PEGI znalo jen 28 % respondentů z ČR, jak vyplynulo z průzkumu provedeného agenturou ISFE.^{11;19} Znamená to, že u části populace se celý tento systém mívá účinkem.

2.5 Gender a multikulturalismus ve videohrách

V posledních letech se v naší společnosti věnuje zvýšená pozornost problematice genderu, multikulturalismu a politické korektnosti a tento trend se promítá i do videoherního průmyslu. Kritici se zaměřují zejména na způsob, jakým jsou ve hrách zobrazovány a reprezentovány ženy a rasové nebo sexuální menšiny.

I v oblasti videoher jde o citlivé téma, které často vyvolává silné reakce, a to jak ze strany kritiků, kteří poukazují na nevhodnou nebo nedostatečnou reprezentaci určitých skupin populace, tak ze strany hráčů, kteří mohou mít pocit, že přehnaná snaha o inkluzi vede k méně atraktivním hrám a slabším herním zážitkům.

³⁷ FERGUSON, Christopher J. Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When. *Journal of Communication*

³⁸ Pan European Game Information. In: *Wikipedia: the free encyclopedia*

2.5.1. Gender

Kromě způsobu, jakým jsou ve hrách zobrazovány a reprezentovány ženy, sleduje genderová kritika také, jaké role jsou jim v nich přiřazovány. Občas je také kritizována nedostatečná reprezentace LGBT komunity ve hrách. Ačkoli byla nemalá část kritiky zasloužená, kritici se často soustředili na hry z období, kdy rovnoprávnost žen a genderů nebyla tak důležitým společenským tématem, a v některých případech vcelku nesmyslně napadali hry, které se diskriminace nedopouštěly.

Kritika pojetí ženy ve videohrách

Jednou z nejvýraznějších osobností boje za reprezentaci žen ve videohrách je Anita Sarkeesianová, která mimo jiné vytvořila YouTube seriál *Tropes vs Women in Videogames*, v němž se zabývá právě problematikou genderové reprezentace ve videohrách. Kritizuje role, které ženské charaktery ve hrách zastávají či nezastávají, jejich prezentaci jako odměny pro (mužskou) hráčskou postavu a jejich pojmání jako sexuální objektu, ať už způsobem animace, využitím v reklamě, nebo oděním,³⁹ které u žen ve hrách bývalo, a v některých případech stále je, nesmyslně sporé, odhalující a nefunkční.

Aféra GamerGate

Značný vliv na tuto problematiku měla aféra nazvaná GamerGate v roce 2014. Nezávislá vývojářka Zoe Quinnová vydala svou hru zabývající se tématem deprese *Depression Quest* a ohlasy kritiků na její dílo byly velice kladné. Bývalý přítel Quinnové následně zveřejnil online příspěvek, ve kterém ji nařkl z nevěry právě s jedním z recenzentů, kteří její hru chválili. To vyvolalo otázky o etice ve videoherním žurnalismu a vzniklo tak hnutí GamerGate. Kritika se snesla jak na adresu Quinnové, tak i novinářů píšících o videohrách.

Bohužel se našli tací, kteří pod rouškou GamerGate Quinnové vyhrožovali dokonce i znásilněním nebo smrtí. Novináři pak začali celou herní komunitu osočovat z misogynie, moderátoři diskusních fór začali cenzurovat podpůrce hnutí GamerGate a strhl se kolotoč vzájemného napadání, který vyvrcholil zveřejněním osobních informací několika lidí angažovaných v této aféře.⁴⁰

³⁹ SARKEESIAN, Anita. Tropes vs Women in Videogames. In: *YouTube*

⁴⁰ GamerGate. *Know Your Meme*

Díky médiím, která se soustředila na anonymní výhrůžky několika jedinců, se hnutí GamerGate stalo synonymním s nenávistnými osobními útoky a původní snaha o diskusi týkající se etiky herního žurnalismu ustoupila do pozadí. Sommersová⁴¹ upozorňuje, že výhrůžky obdrželi i příznivci hnutí GamerGate, ale tyto skutečnosti byly médií ignorovány.

Gender herních postav

Výzkum z roku 2009 ukázal, že většina postav ve videohrách je mužského pohlaví (85,23 %), přičemž množina hráčů je v populaci téměř rovnoměrně rozdělena mezi muže a ženy.⁴² Jansz a Martis⁴³ v roce 2007 analýzou krátkých úvodních filmů her zjistili, že počet ženských charakterů je ve hrách mnohem vyšší, než tomu bylo dříve. Vzorek her vybraný pro jejich výzkum nebyl náhodný, zaměřili se na hry, které byly populární a prodávaly se ve velkých objemech.

Zajímavá jsou i data Millerové a Summersové⁴⁴ o genderu hratelných postav; v 51 % her ovládal hráč mužskou postavu, ve 26,5 % byla ovládanou postavou žena a 10,2 % her umožňovalo hráči volbu mezi mužem a ženou. Robinson a kol.⁴⁵ zkoumali propagaci her na webových stránkách a zjistili, že v ní mužské postavy převažují nad ženskými v poměru 3:1. I v případě her, kde má hráč možnost volit pohlaví postavy byly hry propagovány spíše mužskými postavami než ženskými (60 % ku 40 %).

Ženy bývají ve hrách často ve vedlejších rolích a v případech, kdy zastávají hlavní roli, k sobě mívají mužského pomocníka, zatímco mužské postavy mívají ve většině případů dalšího společníka mužského pohlaví nebo působí samy.⁴⁶

⁴¹ SOMMERS, Christina H. What critics of GamerGate get wrong. In: *YouTube*

⁴² WILLIAMS, Dmitri, Nicole MARTINS, Mia CONSALVO a James D. IVORY. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. In: *New Media*

⁴³ JANSZ, Jeroen a Raynel G. MARTIS. The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*

⁴⁴ MILLER, Monica K. a Alicia SUMMERS. Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*

⁴⁵ ROBINSON, Tom, Mark CALLISTER, Brad CLARK a James PHILLIPS. Violence, Sexuality, and Gender Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game Web Sites. *Web Journal of Mass Communication Research*

⁴⁶ BURGESS, Melinda C. R., Steven Paul STERMER a Stephen R. BURGESS. Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles*

Dále se zjistilo, že ženy jsou ve hrách zobrazovány sexuálně vyzývavým způsobem častěji než muži, především pomocí tělesné konstituce a ošacení. To u žen častěji těsně přiléhá k postavě nebo je ho celkově méně.⁴⁴ 15 % her s hodnocením M v systému ESRB, tedy her určených pro věkovou skupinu 17+ (v PEGI ratingu by šlo o skupinu 16 a více), obsahuje scény zobrazující postavy zcela nahé, nebo s odhaleným poprsím, pozadím nebo genitáliemi, přičemž 88 % z těchto postav je ženského pohlaví.⁴⁵ Burgessová⁴⁶ poznamenává, že tato snaha o smyslnost dosáhla takového bodu, že se sexualizují už i antropomorfní zvířecí postavy, např. obálka hry *Conker: Reloaded* zobrazuje mužskou postavu veverky-vojáka, jak sedí na kanónu, který sugestivně hladí antropomorfní veverčí samice.

V posledních letech se ale situace mění, častěji se vyvíjejí inkluzivní hry, přičemž nejaktivnější ve vývoji inkluzivních her je studio BioWare. Je to dobře vidět na herních sériích *Dragon Age*^{47;48;49} a *Mass Effect*.^{50;51;52} Obě série umožňují hráčům vytvořit si postavu podle svých představ i projevit její sexuální orientaci skrze několik dobrovolných vedlejších zápletek milostného charakteru.

Problematika na příkladech her *Dragon Age* a *Mass Effect*

Série her *Dragon Age* může být příkladem genderové inkluze ve videohrách, protože zahrnuje velké množství ženských postav v pozicích moci. Ve světě *Dragon Age* je ekvivalentem papeže žena, stejně tak vládcem jedné z největších mocností je žena a spousta dalších ženských postav zastává vůdcovské nebo jinak prominentní pozice.

První díl této hry, *Dragon Age: Origins*, se ale nevyhnul kritice za zahrnutí sexuálního násilí do jedné z úvodních dějových linií, kde je naznačeno znásilnění vedlejší ženské postavy. Anita Sarkeesianová v dokumentárním seriálu *Women vs Tropes in Videogames* v díle nazvaném *Women as Background Decoration: Part 2*⁵³ tuto pasáž i další podobné scénáře z jiných her kritizuje. Dále říká, že pouhé zobrazení společenského problému,

⁴⁷ BIOWARE. *Dragon Age: Origins*

⁴⁸ BIOWARE. *Dragon Age 2*

⁴⁹ BIOWARE. *Dragon Age: Inquisition*

⁵⁰ BIOWARE. *Mass Effect*

⁵¹ BIOWARE. *Mass Effect 2*

⁵² BIOWARE. *Mass Effect 3*

⁵³ SARKEESIAN, Anita. Women as Background Decoration: Part 2: Tropes vs Women in Video Games. In: *YouTube*

sexuálního násilí, není možné samo o sobě považovat za dostatečnou míru kritiky tohoto jevu, a to i když z kontextu děje je zřejmá jeho kontroverznost. Podle autorova názoru ale to, že konkrétní problémový jev není středobodem hry neznamená jeho ignoraci nebo schvalování vývojářem. Hra navíc spíše než genderovou problematiku řeší rasismus a xenofobii, sexuální násilí se v ní vyskytuje jen okrajově.

Sci-fi série *Mass Effect* sklídila kritiku zejména za design ženských postav. Ve hře je totiž hned několik žen (zejména pak v řadách přátel a spolubojovníků hráčské postavy), jejichž oblečení je zbytečně odhalující a v kontextu děje a osobností postav navíc i nepraktické a nevyhovující.

Dalším problematickým aspektem je mimozemská jednopohlavní rasa asari. Vzhled jedinců je velmi podobný lidským ženám, liší se jen barvou kůže a strukturou lebky. Také na ně se vztahuje kritika kostýmů zmíněná výše a spojuje se s další problematickou skutečností, že velká část těchto bytostí zastává roli barových tanečnic.

Dalším terčem kritiky bylo i rozhodnutí autorů hry rozdělit život dlouhověkových asari do tří fází – dívka (v orig. „maiden“), matrona („matron“) a matriarcha („matriarch“), což někteří kritici vnímají jako vnucování určitých rolí ženám.⁵⁴ Zároveň lze toto rozdělení vnímat jako odkaz na neopaganské náboženství, které mimo jiné v základech ovlivňuje i feministická hnutí.⁵⁵

Kritika Sarkeesianové

Christina Hoff Sommers oponuje názoru Sarkeesianové a jejích zastánců, že hry dělají z hráčů sexistické misogyny, protože nepředkládá žádné důkazy spojující způsob, jakým jsou ženy zobrazovány ve hrách, s diskriminací žen ve společnosti. Poukazuje na spíše opačný, genderově inkluzivní trend a upozorňuje na skutečnost, že Sarkeesianová své názory opírá o feministickou teorii o mužském pohledu na ženu z roku 1975, ten ale podle současné teorie nemusí ženu stavět jen do pozice obdivovaného objektu, nýbrž může napomáhat identifikaci a pochopení.^{41;56}

Konkrétně to pak ukazuje na hře *Bayonetta* a její stejnojmenné hrdince, kterou někteří kritici považují za symbol ženské síly a feministickou ikonu, ale Sarkeesianová ji pokládá za

⁵⁴ RAYMOND, Alex. Beyond Gender Choice: Mass Effect's varied inclusiveness. In: *GameCritics.com*

⁵⁵ Triple Goddess (Neopaganism). In: *Wikipedia: the free encyclopedia*

⁵⁶ SOMMERS, Christina H. Are video games sexist? In: *YouTube*

ztělesnění sexismu ve videohrách. Ukazuje tím na problém, že ani samy feministky nejsou schopné přesně definovat, co sexismus je. Rovněž argumentuje tím, že Sarkeesianová obviňuje videohry ze sexismu na základě her, které primárně cílí na muže a nelze v nich tedy očekávat mnoho prvků, které by se líbily ženám, například ženskou hrdinku.^{41; 56}

2.5.2 Multikulturalismus

Výzkum Williamse a kol.⁴² ukazuje, že žádná etnická skupina není ve hrách zastoupena v takovém poměru, který by odpovídal rozložení etnických skupin v populaci Spojených států amerických. „Běloši a Asiaté jsou ve hrách zastoupeni více než ve skutečnosti, zatímco všechny ostatní skupiny jsou zastoupeny méně“ (překl.: autor).

„Pokud jde o obsazování hlavních rolí, jsou všechny rasy reprezentovány méně, kromě bělochů. Ti tvoří 84,95 % všech hlavních postav; černoši 9,67 %; postavy míšeného původu 3,69 % a Asiaté 1,69 %.“⁴² (překl.: autor) Dále se uvádí, že žádná ze zkoumaných 150 her neobsahovala v hlavní roli hrdinu hispánského nebo indiánského původu (takové hry sice existují, například hra *Prey* z roku 2006, je jich ale málo a nejsou dostatečně populární a úspěšné, aby se dostaly do širšího povědomí). Autoři zároveň upozorňují, že se zabývali pouze výskytem ras v hlavních a vedlejších rolích, ale nezabývali se celkovým kontextem her.⁴²

Burgessová a kol.⁵⁷ výzkumem herních časopisů a obalů videoher došli k problematickému zjištění, že většina postav zobrazujících menšiny je reprezentována na základě zažitých stereotypů. Dalším problémem, souvisejícím navíc i s genderovou tematikou, je téměř naprostá absence ženských postav z etnických menšin, což ve vztahu k hlavním postavám potvrzuje i výzkum Jansze a Martise.⁴³ Everett Watkins⁵⁸ kritizuje tvůrce populární série *GTA*, protože pouze reprodukují stereotypní reprezentaci ras a namísto toho, aby stereotypy vyvraceli, je ještě dále posilují, a to navzdory spolupráci s konzultanty z příslušných rasových menšin. Je však potřeba upozornit, že konkrétně série *GTA* negativně prezentuje téměř všechny demografické skupiny, nikoliv pouze menšiny.

⁵⁷ BURGESS, Melinda C. R., Karen E. DILL, S. Paul STERMER, Stephen R. BURGESS a Brian P. BROWN. Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. *Media Psychology*

⁵⁸ EVERETT, Anna a Craig S. WATKINS. The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*

K otázce etnické a rasové inkluзивity se opět dobře staví studio BioWare. V *Mass Effect* najdeme mezi hlavními i vedlejšími postavami zástupce z různých etnických i náboženských skupin. Problematika multikulturalismu je přenesena z jednotlivých lidských skupin na mimozemské rasy a je jedním z hlavních témat této série.

Za inkluзивní se dá považovat i nejnovější díl série *Dragon Age*⁴⁹. Postavy z etnických menšin jsou v něm součástí relativně sjednocené lidské kultury a liší se v podstatě jen barvou kůže a některými fyzickými znaky. Stejně jako v *Mass Effect* jsou rasismus a xenofobie řešeny alegoricky skrze různé fantasy rasy.

2.5.3 Vliv genderu, etnicity a vzdělání vývojářů na reprezentaci skupin ve videohrách

Nedostatečnou reprezentaci některých skupin populace ve videohrách může vysvětlit výzkum, který v roce 2005 provedla Mezinárodní asociace herních vývojářů (International Game Developers Association; IGDA).⁵⁹ Zabývala se demografickým rozložením zaměstnanců vývojářských studií ve snaze odpovědět na otázku, kdo vlastně hry vyrábí.

Zjistili, že typický herní vývojář je „bílý heterosexuální muž ve věku 31 let, má univerzitní vzdělání, ve videoherním průmyslu pracuje 5 let na pozici programátora, umělce, nebo designéra a je toho názoru, že rozmanitá pracovní síla je nutná k budoucímu úspěchu videoherního průmyslu“.

Konkrétně, 83,3 % vývojářů se považuje za „bělochy“; 88,5 % jsou muži a 11,5 % jsou ženy, které navíc pracují především v HR a PR odděleních, jako spisovatelky (příběhu, dialogů atp.), nebo v marketingovém oddělení.

Problém s reprezentací skupin ve videohrách tak netkví v sexismu nebo rasismu vývojářů a videoherního průmyslu celkově, ale spíše v nepřítomnosti těchto skupin u vývoje videoher. Není to ale způsobeno nezájmem vývojářských studií, nýbrž nedostatkem žen a menšin s potřebnými dovednostmi na pracovním trhu. Řešením tohoto problému tedy není tlak na vývojáře vytvářet diversifikované hry, ale lepší přístup nedostatečně reprezentovaných skupin ke vzdělání potřebnému pro práci ve videoherním průmyslu.⁵⁸

⁵⁹ *Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity*

3 Praktická část

3.1 Případová studie: Násilí, gender a multikulturalismus ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon*

*Zaklínač 3: Divoký hon*⁶⁰ je poslední hrou ze série akčních RPG od polského vývojářského studia CD Projekt Red. Navazuje na příběh povídek a románů polského spisovatele Andrzeje Sapkowského. Svět *Zaklínače* je založen na středověké Evropské společnosti s příměsí magie. Obývají ho navíc bytosti a monstra jak ze slovanského folklóru, tak i z tradiční fantasy. *Zaklínač 3* obdržel PEGI rating 18 (tedy nejvyšší možný), a to z důvodu různého druhu násilí, užívání sprostých slov, erotického obsahu a celkově pro mladistvé nevhodné tematiky.

3.1.1 Kontext hry

Postavy

Ságou prochází velké množství postav, ale jen několik z nich najdeme jak v povídkách a románech, tak i v hrách. Pro pochopení kontextu hry následují krátké popisy hlavních postav.

Zaklínač Geralt je postavou, kterou hráč ovládá, a z pohledu této postavy je herní svět prezentován. Zaklínači jsou muži, kteří byli jako děti podrobeni magickým mutacím a prošli zvláštním výcvikem, aby mohli bojovat proti magickým bytostem a netvorům, na což síly běžného člověka nestačí.

Hráč v několika pasážích ovládá Ciri, je to mladá žena urozeného původu, které se Geralt v dětství ujal, protože byla během války oddělena od své rodiny. Díky stopám výjimečné elfí krve v jejím rodokmenu získala schopnost cestovat prostorem i časem. Je pronásledována těmi, kteří by její moc chtěli využít ve svůj prospěch.

Triss je čarodějka, v knihách a prvních dvou dílech hry je i členkou mocné skupiny čarodějek, které jako šedé eminence svou přítomností v jednotlivých královstvích světa zaručovaly, že se svět bude ubírat jimi určeným směrem. Triss je bývalou milenkou Geralta a je velmi blízká i Ciri, na jejíž výchově a výcviku se podílela. Je také jednou z možných Geraltových partnerek ve třetí hře.

⁶⁰ CD PROJEKT RED. *Zaklínač 3: Divoký hon*

Yennefer je také čarodějka, ale od Triss se velmi liší. Na rozdíl od ní se nevyžívá v politikaření a je chladná až nepřátelská. S Triss ji spojuje především blízký vztah k Ciri a Geraltovi, jehož je dlouhodobou milenkou. Yennefer je další možnou Geraltovou partnerkou v *Zaklínačovi 3*.

Merigold je bard a sukničkář, proslulý hlavně díky svým baladám o Geraltovi. Ve hře i přes roli vypravěče hráče většinu času nedoprovází, jelikož nedokáže a ani nechce čelit nebezpečím, se kterými se Geralt běžně potýká.

Příběh

Zaklínač 3 začíná několik měsíců poté, co většinu království, ve kterých se odehrávala knižní sága a první dvě hry, dobyla expanzivní jižní říše pod vládou císaře Emhyra, otce Ciri. Zbývající království sjednotil (taktéž násilně) pod svou vládu král Radovid, který rozpoutal hon na jím nenáviděné čarodějnice, mágy a magické bytosti, často zasahující i nelidi (elfy, trpaslíky a další inteligentní fantasy bytosti).

Geralt se v tomto chaosu vydal v návaznosti na předcházející události hledat Yennefer a poté i Ciri, kterou pronásleduje Divoký hon – skupina elfů z jiného světa, která chce využít schopnosti Ciri k expanzi své říše a záchraně svého lidu před apokalypsou.

3.1.2 Násilí

Zaklínač 3 je, stejně jako jeho předchozí díly i literární předloha, hra plná násilí a přistupuje k němu i stejně realisticky až naturalisticky. V rámci příběhu je hráč svědkem celé řady násilností a úmrtí včetně realistických vyobrazení jejich následků. Například lze ve hře vidět upálení, následky popravy napíchnutím na kůl nebo oběšením, těla roztrhaná zvířaty nebo fiktivními příšerami, ale nejčastěji je násilí zobrazováno v soubojích mezi hráčem v roli Geralta nebo Ciri a jeho nejružnějšími protivníky (od zvířecích přes monstrozní až po humanoidní).

Boj je interaktivní, jak je pro akční RPG zvykem, hráč řídí pohyb ovládané postavy, uhýbá před útoky nepřátel nebo je blokuje a rozhoduje, kdy a jak na protivníky zaútočí. Boj končí buď smrtí protivníků nebo hráče, ten má navíc i možnost z boje relativně snadno uprchnout, nicméně hra vyžaduje, aby se hráč některých soubojů zúčastnil a zvítězil. Není tedy možné hrou postupovat bez toho, aby hráč někoho a něco zabil.

Při zásahu protivníka zbraní z něj teče a tryská krev, při zabití se zhroutlí na zem a často také dochází k amputaci nebo stětí hlavy. Autoři po vydání hry vytvořili doplňkové animace,

kterými přidali do závěrů soubojů hráčem neovládané scény zobrazující ještě brutálnější usmrčení protivníka.^{61;62} Problematické je to, že někdy dojde ke zpomalení záběru a přiblížení kamery tak, aby se hráči naskytl detailní pohled na protivníkův konec, což se dá vnímat jako zbytečná glorifikace i jinak dosti realisticky zobrazovaného násilí.

Je potřeba zmínit i kontext, ve kterém násilí provozované hráčem probíhá. Téměř vždy je v kontextu hry buď morálně ospravedlnitelné (ochrana bezbranných a nevinných, legální nebo nelegální odplata za spáchané zločiny nebo křivdy atp.) nebo spáchané v sebeobraně. Hra navíc často umožňuje ke splnění úkolů využít nenásilných metod. V minimálně jednom případě vede unáhlené násilí k neuspokojivému konci úkolu, protože nedojde k úspěšnému vyšetření spáchaných vražd.

Celkově je tedy *Zaklínač 3* velmi násilná, někdy až brutální, hra, nicméně násilí v ní slouží k ilustraci nebezpečnosti světa, ve kterém se hráč ocitá. Vzhledem k udělenému ratingu PEGI 18 nelze z hlediska násilí *Zaklínače 3* považovat za závadný.

3.1.3 Gender

Svět *Zaklínače*, vzhledem ke své inspiraci středověkem, není příliš genderově inkluzivním prostředím, ale to neznamená, že jsou taková i autoři nebo hra samotná. Dobře je to vidět postavách, které se ve hře objevují.

Například elf Elihal je vedlejší postava, se kterou se hráč setkává v rámci hlavní dějové linie a je poměrně vzácným příkladem transgender/cross-dressing charakteru v počítačových hrách. Hráč v roli Geralta se ho může na jeho zálibu v převlékání se za jiné pohlaví zeptat, ale jinak není jeho identita věnována větší pozornost.

Merigold, který se v literatuře a první hře projevoval jako záletník, se ve třetím díle zamiloval a snaží se usadit, čímž se ukazuje vhodnost stálých vztahů oproti častému střídání partnerů.

Cerys je kandidátkou usilující o trůn ostrovního království (inspirovaného historií Vikingů) a s asistencí hráče může trůn i získat, což nelze vykládat jako prezentaci neschopné ženské postavy, protože i protikandidát, její bratr, též potřebuje hráčovu pomoc, aby na trůn usedl. V epilogu se Cerys nakonec ukáže i jako vhodnější a úspěšnější panovník, protože pod její vládou království v míru prosperuje, zatímco její bratr se věnuje spíše válčení a loupežnickým nájezdům na pobřežní osady.

⁶¹ The Witcher 3: Wild Hunt - New Finisher Animations. *Steam*

⁶² Finishing Moves DLC Gameplay - The Witcher 3: Wild Hunt. In: *YouTube*

Ciri je z pohledu problematiky genderu ve videohrách velice zajímavá postava. Ač se její sexuální orientace ve hře příliš neprojevuje, respektive její projevy jsou závislé na volbě hráče, je z knih zřejmé, že Ciri je bisexuální a dá se tedy považovat za představitelku LGBT komunity ve videohrách. Geralt, ačkoliv je protagonistou celé série, nemá tradiční roli hrdiny, který spasí svět, tuto roli přebírá totiž právě Ciri a k jejímu naplnění dojde v závěru *Zaklínače 3*. V případě, kdy je hráč v roli Geralta vůči Ciri příliš ochranný a přísný, vyvrcholí příběh její tragickou smrtí. Naopak, pokud nechává Ciri iniciativu a podporuje ji v jejích rozhodnutích, Ciri závěr hry přežije a v závislosti na dalších rozhodnutích, která hráč učinil ve hře, se stává buď císařovnou, nebo putuje světem po Geraltově boku jako zaklínačka.

Sarkeesianová kritizuje skutečnost, že tuto hrdinku častují její protivníci genderově specifickými urážkami a výhrůžkami se sexuálním podtextem.^{63;64} Argument, že je takové chování realistické (ti, kdo jí takto vyhrožují jsou totiž povětšinou zločinci nebo vojáci), považuje za „výmluvu, protože jde o fantasy hru“.⁶⁵ Účelem nadávek však není šířit misogynii, nýbrž charakterizovat herní svět a protivníky. Tím, že se protivníci takovým způsobem projevují, se ve hře dává jasně najevo, že jde o zloduchy a svět, kde je takovéto chování běžné, je nepřátelský a nebezpečný. Ciri navíc není jen pasivním cílem těchto urážek a útoků, ale pod kontrolou hráče se jim urputně brání. Sarkeesianová navíc opomíjí, že podobné výhrůžky a nadávky jsou směřovány i na mužského hrdinu, Geraltovi je vyhrožováno kastrací a nadáváno do zrůd, což je další důkaz toho, že nejde o projevy nenávisti autorů hry vůči ženám, ale spíše o snahu charakterizovat bezejmenné loupežníky jako necivilizovanou chátu.

Zaklínače 3 kritizoval Joshua McIntosh kvůli Geraltovu „neprojeování emocí, nanejvýše zamyšlenému hledění na zem“.⁶⁶ Tím hra podle něj posiluje ideál muže, který musí potlačovat emoce, aby vypadal mužně.⁶⁷ Geralt sice je otažitý a stoický, takže se skutečně může zdát, že neprojevuje emoce, ale to platí pouze při interakcích s cizinci nebo nepřáteli a jeho jednání je spíše taktikou než emočním chladem. V interakcích s Triss, Yennefer, svými zaklínačskými kolegy a zejména s Ciri projevuje emocí celou řadu. Ve vztahu k Ciri jsou

⁶³ SARKEESIAN, Anita [Sexual harassment in Witcher 3]. In: *Twitter*

⁶⁴ SARKEESIAN, Anita [Gendered insults in Witcher 3]. In: *Twitter*

⁶⁵ SARKEESSIAN, Anita. [Realistic harassment excuse]. In: *Twitter*

⁶⁶ MCINTOSH, Jonathan. [Geralt shows no emotions]. In: *Twitter*

⁶⁷ MCINTOSH, Jonathan. [Toxic depiction of masculinity in Witcher 3]. In: *Twitter*

emoce patrné zejména ve scéně, kdy se ve hře znovu shledají. V řadě případů navíc rozhoduje hráč, jak na konkrétní situaci Geralt zareaguje a jaké emoce tedy projeví. Geraltovy emoční projevy jsou rovněž ovlivněny i výkony herců, kteří ho v různých jazycích dabovali. McIntoshovo tvrzení lze z výše uvedených důvodů objektivně považovat za chybné.

Zaklínač 3 navzdory středověkému prostředí, ve kterém se odehrává, zobrazuje řadu ženských postav, jak v rolích hlavních či jinak důležitých, tak i v rolích vedlejších. Kostýmy těchto postav odpovídají dějovým situacím, a pokud někdy odhalují části těla nebo tělo celé, dává to v kontextu dané situace smysl (sauna, ošetřování zranění). Dá se tvrdit, že nejmocnější a nejdůležitější postava fiktivního světa *Zaklínače* je žena, Ciri. Hra dokonce reprezentuje i postavy z genderových a sexuálních menšin, což nebývá příliš obvyklé. Z genderového hlediska je tedy hra vybalancovaná a snaží se být i inkluzivní vůči genderovým menšinám.

Série *Zaklínač* se stala nechvalně známou pro množství žen, se kterými může hráč navázat sexuální vztah. V prvním díle není sex zobrazován pomocí neinteraktivních scén, ale hráč namísto toho získává sběratelské karty zobrazující ženu v erotické póze. Ke cti hře neslouží ani množství a jednoduchost, s jakou lze některé tyto milostné poměry navázat. Některé z nich mohou být odměnou za splněný úkol nebo jen za přinesený dárek.

Druhý a třetí díl značně snížil množství možných milostných vztahů a karty nahradil neinteraktivními scénami. Tyto scény zobrazují nahotu i sex, ale jsou poměrně krátké a způsob jakým jsou sestříhané spolu s úhlem pohledu kamery z nich dělá spíše akty než pornografii. Tyto scény jsou ve hře součástí jak dlouhodobých vztahů Geralta s Triss nebo Yennefer, tak i krátkých známostí nebo služeb prostitutek. Je zcela na vůli hráče, zda tento sexuální obsah uvidí, nebo se mu vyhne.

Zajímavostí *Zaklínače 3* je, že jedna z krátkých známostí je iniciována postavou neovládnou hráčem, ve většině her s podobným obsahem tomu bývá naopak a je na hráči, zda na návrh této postavy přistoupí nebo ho odmítne.

K sexuálnímu obsahu přistupuje hra stejně naturalisticky jako přistupuje k násilí a ve hře se tedy objevuje i znásilnění, nicméně je pouze zmiňováno, nikdy není přímo zobrazeno a hráč se na něm nikdy nepodílí, naopak může pachatele potrestat nebo zločinu zabránit.

Hra si způsobem, jakým zpracovává sexuální obsah a genderovou problematiku plně zasluhuje vysoký PEGI rating, který obdržela, ale přistupuje k němu obezřetně a poskytuje hráči možnost se mu z velké části vyhnout.

3.1.4 Multikulturalismus

V *Zaklínači 3* nejsou žádné postavy reprezentující reálné rasové ani etnické menšiny, ale poukazují na to pouze někteří kritici a recenzenti.^{68;69} Moosa nepřítomnost postav jiné než bílé barvy kůže kritizuje a používá stejný argument, jako Sarkeesianová – jde o fantasy a pro jejich nepřítomnost tedy není důvod.⁶⁸ Má pravdu, že je absence jakýchkoli ne-europoidních ras zvláštní, ale není bez vysvětlení.

První vysvětlení vychází z kontextu příběhu hry. Hra se odehrává v prostředí inspirovaném středověkou Evropou, možnosti cestování byly tehdy omezené, a tím docházelo i k menšímu prolínání kultur. Cestování je ve světě *Zaklínače* také značně ztíženo přítomností různých monster. Navíc se děj odehrává v královstvích, která jsou ve válce, a to rovněž značně znesnadňuje putování po světě.

Druhým důvodem jsou pak sami vývojáři. Podíváme-li se na seznam autorů *Zaklínače 3*, zjistíme, že valná většina autorů má polské jméno, to sice neznamená, že se nutně hlásí k polské národnosti, ale podle sčítání lidu v Polsku z roku 2011 se k jiné než polské národnosti hlásilo jen 3,81 % populace.⁷⁰ Je tedy nepravděpodobné, že by ve vývojářském týmu bylo větší množství národnostních nebo etnických menšin. Obsah hry tedy pouze reflektuje složení vývojářského týmu.

Dave Bleja⁷¹, herní designér původem z Polska, reagoval na Moosovu kritiku poukázáním na skutečnost, že celá série *Zaklínač* je produktem a reprezentací polské kultury, kterou nyní díky těmto hrám může poznat celý svět. Kritizuje také Moosovu redukci kulturní rozmanitosti na pouhou barvu kůže.

Malá etnická diverzita však není problémem jen polských vývojářů. Mezinárodní asociace herních vývojářů provedla výzkum mezi vývojáři videoher ve Spojeném království, Spojených státech amerických, Austrálii a Kanadě a zjistila, že etnická diverzita je malá i ve vývojářských týmech v těchto zemích.⁵⁹

⁶⁸ MOOSA, Tauriq. Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem. In: *Polygon*

⁶⁹ GIES, Arthur. The Witcher 3: Wild Hunt Review: off the path. *Polygon*

⁷⁰ [OPRAC. PUBL. POD KIER. LUCYNY NOWAK, AUT. OPRAC. LUCYNA NOWAK ET AL.] a GŁÓWNY URZĄD STATYSTYCZNY. *Ludność: stan i struktura demograficzno-społeczna : Narodowy Spis Powszechny Ludności i Mieszkań 2011*

⁷¹ BLEJA, Dave. The Melting Pot and the Salad Bowl: Why the Witcher 3 is a step forward for ethnic diversity in games. In: *Volnaiskra*

Zaklínač 3 sice do děje nezahrnuje žádné postavy, které by pocházely z reálných etnických nebo rasových menšin, zato zobrazuje spoustu charakterů z různých fantasy ras, ať už klasických, jako jsou trpaslíci, elfové nebo půlčíci, tak méně známých, inspirovaných slovanským folklórem nebo jinou mytologií. Tyto fiktivní rasy alegoricky zastupují etnické a rasové menšiny v reálném světě. Problematice rasového soužití se ale *Zaklínač 3* příliš nevěnuje.

Namísto toho se *Zaklínač 3* zabývá problémy souvisejícími se soužitím různých skupin především v zápletky s honem na čarodějnice, mágy a další magické bytosti. Ten se dá považovat za vyobrazení střetu většinové společnosti (nemagické) s tou menšinovou (magickou). Hráč se může do sporu vložit a pomoci čarodějům uprchnout do bezpečí v jiné zemi, způsobem připomínajícím Podzemní železnici amerických otroků v 19. století.

Mnohem více se tomuto tématu věnují první dvě hry série. V těch se hráč opět v roli Geralta ocitá uprostřed konfliktu mezi lidmi a ostatními rasami. Žádná ze stran není prezentována jako „ta správná“ a obě mají svůj podíl na probíhajícím násilí. Hráč je v průběhu hry nucen se rozhodnout, zda se přikloní na některou ze stran konfliktu nebo zůstane neutrální. Možná právě z důvodu, že tato problematika byla řešena v předchozích dílech se jí v *Zaklínači 3* nevěnuje tolik pozornosti.

Geralt, a přeneseně tedy i hráč, je díky své profesi a prodělaným mutacím na podobné společenské úrovni jako nelidské rasy, a proto se také stává terčem diskriminace. Zcela běžně je mu nadáváno do zrůd a mutantů, lidé se mu vyhýbají, případně se ho snaží i podvést. Navíc vybočuje z řady tradičních hrdinů videoher i svým pokročilým věkem a s tím související vizáží.

3.1.5 Shrnutí

Zaklínač 3 přistupuje k problematice násilí a sexuality realisticky, téměř až naturalisticky. Zobrazované násilí je brutální, krvavé a téměř všudypřítomné. Erotické scény jsou cenzurované úhly kamery a střihem.

Genderová problematika není ve hře přímo řešena, ale autoři se snažili hru učinit genderově inkluzivní. V hlavních rolích je několik dobře charakterizovaných ženských postav a ve hře najdeme i jednu transgender postavu (nebo postavu praktikující cross-dressing, hra nezabíhá příliš do detailů a je tedy těžké přesně určit, zda jde o jedno nebo druhé). Vzhledem ke středověkému prostředí a realistickému stylu fantasy zastávají postavy ve hře spíše tradiční genderové role, až na několik výjimek včetně některých hlavních postav.

S problematikou multikulturalismu a soužití různých skupin se ve hře v omezené míře setkáváme skrze problematické soužití lidských postav a postav původem z některé fantasy rasy a ve větší míře skrze spor menšinové skupiny uživatelů magie a prostého lidu. Hlavní hrdina je díky svému původu a zaklínačské profesi do jisté míry také vystaven diskriminaci a hráč má tak možnost ji zažít téměř na vlastní kůži.

Zaklínač 3 obsahuje materiál, který by mohl být považován za problematický, zejména pak, pokud by hru hrálo dítě. Způsob, jakým se s tímto problematickým materiálem pracuje je však velmi profesionální. Hráč má možnost se problematickému obsahu ve značné míře vyhnout a k prezentované problematice může zaujímat různé postoje, není mu nucen jeden konkrétní názor. Vzhledem k nejvyššímu možnému ratingu PEGI 18, který hra obdržela, by se hra neměla dostat do rukou dětem a ani nikomu dalšímu, kdo by mohl být jejím hraním poznamenán.

3.2 Výzkum: Názory hráčů v ČR na problematiku násilí, genderu a multikulturalismu ve videohrách

3.2.1 Cíl

Cílem tohoto kvantitativního výzkumu bylo zjistit názory jednotlivých demografických skupin hráčů v České republice na problematiku násilí, genderu a multikulturalismu a porovnat je jak navzájem, tak i s názory odborníků.

3.2.2 Metodologie

Výzkum probíhal pomocí online dotazníku tvořeného uzavřenými otázkami s výběrem odpovědí a polootevřenými nebo otevřenými otázkami se stručnou odpovědí u citlivých údajů nebo u otázek s velkým množstvím možných odpovědí. Dotazník obsahoval celkem 18 otázek (z toho 1 filtrační). Samotnému výzkumu předcházela předvýzkum s menším testovacím vzorkem.

Dotazník vyplnilo 159 respondentů, kteří byli osloveni pomocí sociálních sítí a metodou snowballingu. Z celkového počtu byly vyřazeny 3 sady odpovědí, protože respondenti odpověděli, že videohry nehrají, a dalších 9 není ve výzkumu zahrnuto z důvodu nevhodného vyjadřování respondentů. Výběr populace hráčů v ČR v tomto výzkumu tedy tvoří 147 hráčů.

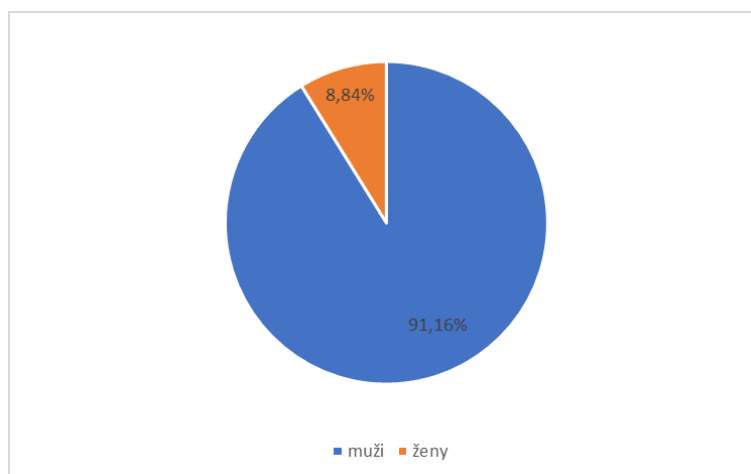
Výzkum se snažil najít odpovědi na tyto otázky:

1. Kdo hraje v ČR videohry?
2. Jaké mají hráči v ČR názory na násilí ve videohrách?
3. Jaké mají hráči v ČR názory na otázky genderu ve spojitosti s videohrami?
4. Jaké mají hráči v ČR názory na otázky multikulturalismu ve spojitosti s videohrami?

3.2.3 Hráči v ČR

Vzorek byl nejdříve zkoumán z hlediska pohlaví/genderu. Respondenti se mohli zařadit do jedné ze skupin: muž, žena, nebo jiné (v případě této volby byla otázka otevřená).

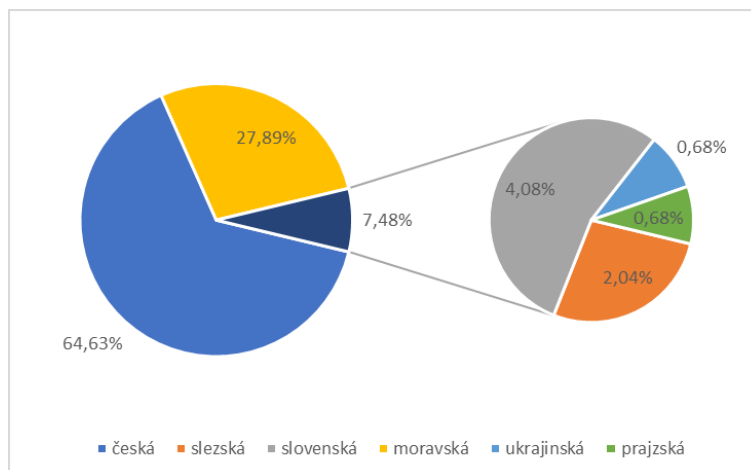
Graf 1: Rozložení vzorku podle genderu



Z výzkumu vyplynulo, že naprostá většina oslovených respondentů jsou muži. Toto zjištění neodpovídá průzkumu provedenému společností ISFE,¹⁹ který uvádí téměř rovnoměrné rozdělení hráčů mezi muže a ženy. Vysvětlení by mohlo spočívat v tom, že průzkumy (ISFE a ESA) počítají mezi hráče i ty, kteří se zaměřují také na příležitostné hry na telefonu nebo tabletu, jak tvrdí Sommersová.²² Skupiny, které byly v rámci výzkumu na sociálních sítích osloveny, se ale zaměřovaly spíše na specifické platformy.

Dále se zkoumala národnostní/etnická identita respondentů. Položena byla otevřená otázka. Pro účely tohoto výzkumu byli respondenti, kteří uváděli dvojí příslušnost (většinovou a zároveň také příslušnost k některé z menšin), považováni za příslušníky menšiny.

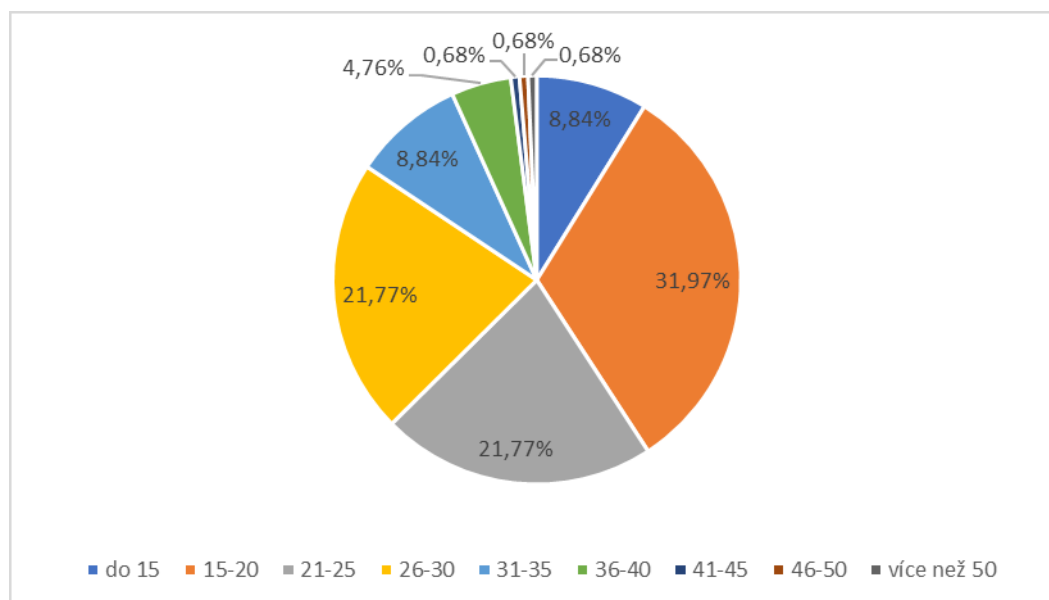
Graf 2: Rozložení vzorku podle národnosti/ethnicity



Největší část respondentů se hlásí k české národnosti (téměř 65 %), více než čtvrtina se hlásí k moravské národnosti. Zbývající část se skládá ze Slováků, Slezanů, jednoho Ukrajince a jednoho Prajze.

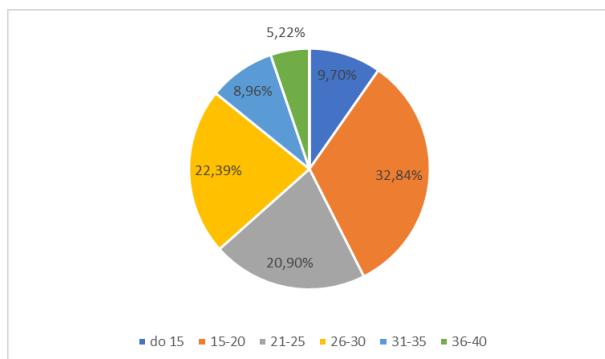
Pro zkoumání věkového rozložení respondentů bylo vytvořeno devět věkových kategorií, do kterých se respondenti v rámci odpovědi zařazovali: do 15 let, 15-20 let, 21-25 let, 26-30 let, 31-35 let, 36-40 let, 41-45 let, 46-50 let, více než 50 let.

Graf 3: Věkové rozložení respondentů (v letech)

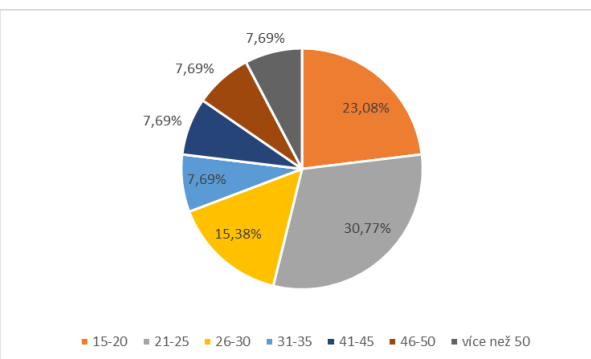


Téměř tři čtvrtiny respondentů jsou ve věku 15-30 let. Významnější skupiny tvoří respondenti do 15 let a ve věku 31-35. Ve věkovém rozmezí 36-40 jich je výrazně méně a respondenti staršího věku se vyskytují v zanedbatelně malém množství. Je možné, že výsledky výzkumu u starších věkových skupin mohou být ovlivněny online formou dotazníku a způsobem, jakým byly respondenti osloveni.

Graf 4: Věkové rozložení respondentů – muži
(v letech)



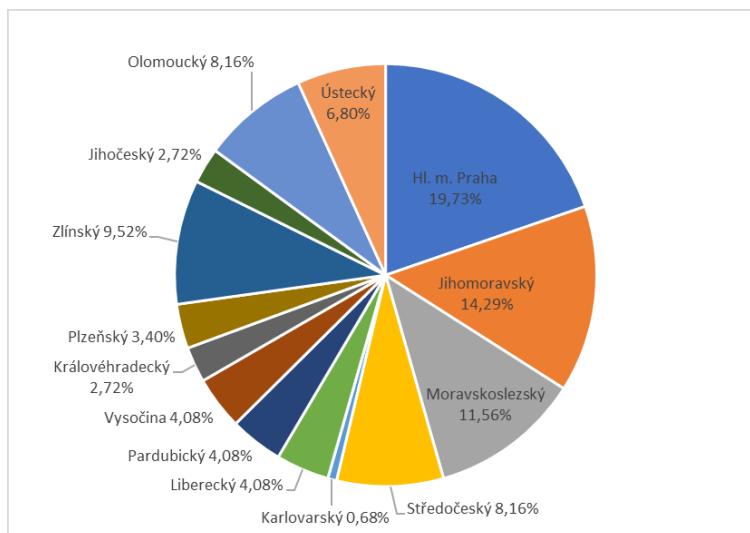
Graf 5: Věkové rozložení respondentů – ženy
(v letech)



Věkové rozložení respondentů – mužů je díky jejich vysokému zastoupení ve výběru téměř stejné jako věkové rozložení celého zkoumaného vzorku s výjimkou věkové skupiny 40 a výše, kde jsou zastoupeny pouze ženy a žádní muži. Naopak ženy nejsou vůbec zastoupeny ve věkové kategorii do 15 let. Vzhledem k malému počtu respondentek ale nelze údaje o hráčkách vztáhnout na celou jejich populaci.

V rámci dotazníku respondenti uváděli i místo svého pobytu, přičemž vybírali ze 14 krajů ČR.

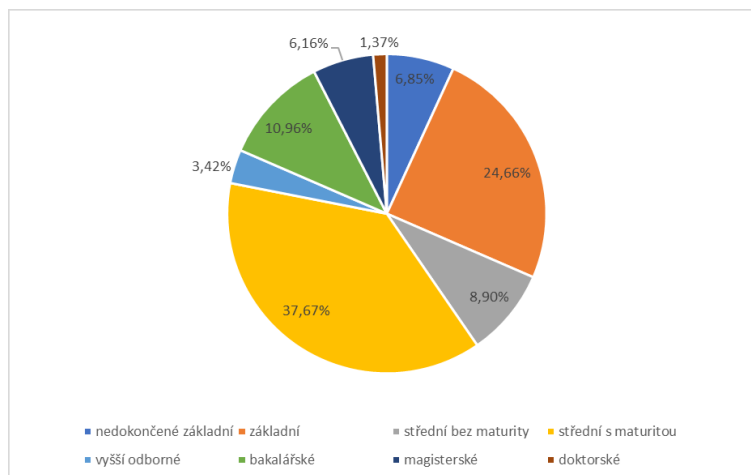
Graf 6: Rozložení vzorku podle místa pobytu respondenta



Nejvíce respondentů najdeme v Praze a Jihomoravském, Moravskoslezském a Středočeském kraji, což jsou zároveň i nejlidnatější kraje v ČR. Tyto kraje mají srovnatelný počet obyvatel, ale procentuální zastoupení hráčské populace neodpovídá rozložení populace ČR podle jednotlivých krajů. Graf dobře demonstruje, že se hráči alespoň v malém množství najdou po celé republice, a nikoliv jen v populačních centrech.

Dále respondenti v odpovědi na uzavřenou otázku uváděli své nejvyšší dosažené vzdělání podle kategorií: nedokončené základní, základní, střední bez maturity, střední s maturitou, vyšší odborné, bakalářské, magisterské, doktorské.

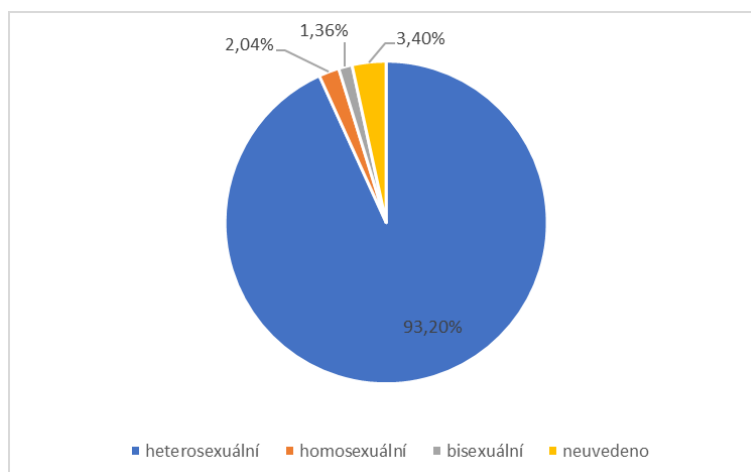
Graf 7: Rozložení vzorku podle dosaženého vzdělání respondenta



Více než tři čtvrtiny respondentů ze vzorku mají dokončené primární nebo sekundární vzdělání. To odpovídá jejich věkovému rozložení, značná část respondentů totiž nedosáhla dvaceti let věku a zatím tedy neměla možnost dokončit terciární stupeň vzdělání. Z odpovědí respondentů plyne, že se hraní věnují lidé s různými stupni vzdělání.

V dotazníku byla zjišťována sexuální orientace respondentů formou polouzavřené otázky s možnostmi: heterosexuální, homosexuální, jiná, nepřeji si uvádět.

Graf 8: Rozložení vzorku podle sexuální orientace

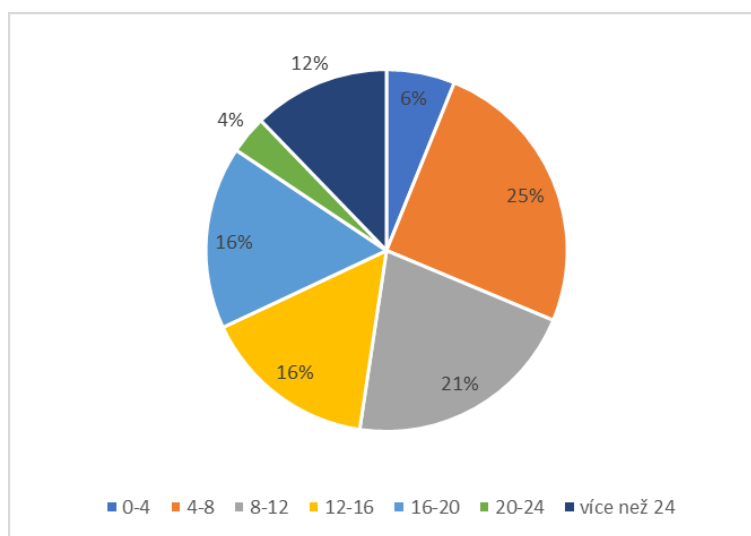


Z odpovědí vyplývá, že většina respondentů je heterosexuálních a jen malý počet je homosexuální a bisexuální, část respondentů se rozhodla na tuto otázku neodpovědět.

Výzkum se dále zaměřil na zjištění informací vypovídajících o způsobu, jakým se respondenti hraní videoher věnují.

Jedním ze zjišťovaných údajů byl čas strávený hraním videoher. Respondenti vybírali z nabízených rozmezí v hodinách týdně: 0-4, 4-8, 8-12, 12-16, 16-20, více než 20 (s uvedením konkrétního počtu hodin).

Graf 9: Čas strávený respondenty hraním videoher (v hodinách týdně)



Z uváděných údajů je zřejmé, že respondenti jsou náruživí hráči a hraní tvoří většinu jejich volného času, pouze necelá třetina dotazovaných tráví u her nanejvýš osm hodin týdně. Čas strávený hraním může být ovlivněn také výběrem hry, a tedy různou dobou, která je potřebná k jejímu dokončení. Režim hry pro jednoho hráče u některých moderních akčních her, které jsou často kritizovány pro svou krátkost, vyžaduje 6-8 hodin k dokončení. Na opačném konci spektra jsou potom rozsáhlé hry jako je *Zaklínač 3*, pokud se hráč v této hře soustředí pouze na hlavní příběhovou linii, stráví u hry v průměru 47 hodin, a pokud se bude snažit dokončit i všechny nabízené vedlejší aktivity, bude trávit hrou až 167 hodin.⁷²

Dalším faktorem, který může navyšovat čas trávený hraním jsou hry s režimem pro více hráčů (jmenovitě např. *Counter-Strike: Global Offensive*).

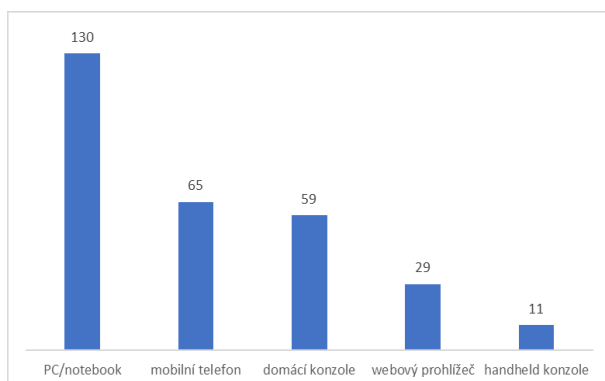
Vysoké množství času tráveného u her se může také vázat na profesi respondenta jako je např. profesionální hráč nebo redaktor herního magazínu.

Dalšími údaji zjišťovanými v rámci dotazníku byly počet a typ herních zařízení, která respondenti využívají. Respondenti v uzavřené otázce s možností volby více odpovědí

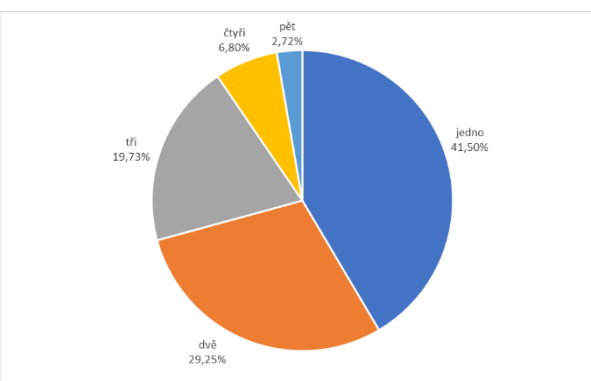
⁷² How long is The Witcher 3: The Wild Hunt? *HowLongToBeat.com*

vybírali z nabídky: PC/notebook, mobilní telefon, domácí konzole, webový prohlížeč, handheld konzole.

Graf 10: Herní zařízení používaná respondenty



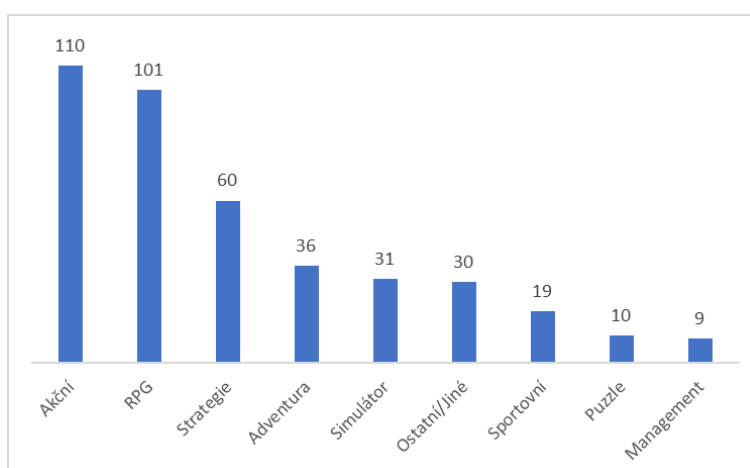
Graf 11: Počet herních zařízení využívaných respondenty



Nejpopulárnějším zařízením ke hraní videoher je u respondentů osobní počítač nebo notebook, jak vyplývá z provedeného výzkumu. Druhým nejčastěji využívaným je mobilní telefon těsně následovaný domácími konzolemi. Webové prohlížeče a handheld/kapesní konzole ke hraní využívá jen malá část respondentů. Tato zjištění jsou v souladu s průzkumem ISFE¹⁹ až na rozdíl u konzolových hráčů, který je pravděpodobně způsoben cíleným oslovením respondentů. Většina hráčů hraje hry na jednom zařízení, o něco menší část pak na dvou nebo třech.

Výzkum se zabýval také respondenty preferovanými žánry her. Vybírali v uzavřené otázce s možností více odpovědí z nabídky: sportovní, adventura, akční, simulátor, strategie, puzzle, role-playing hry (RPG), management, ostatní

Graf 12: Žánry her preferované respondenty



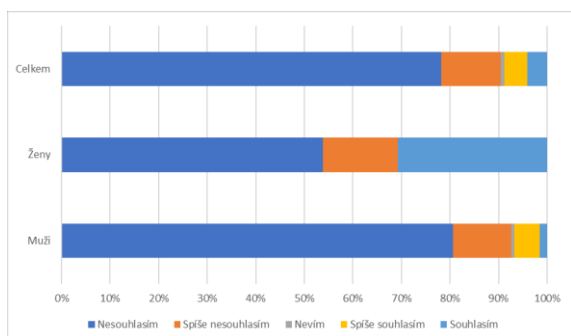
Nejhranějšími žánry jsou akční hry a RPG („hry na hrdiny“/rolové hry). Akční hry často obsahují značnou míru násilí, bývají lineární, nekladou příliš velký důraz na příběhovou linii a nedávají hráči příliš velkou volnost. RPG hry naopak často obsahují silnou příběhovou

linii, dobře propracované charaktery a dávají hráči mnohem větší volnost v tom, co bude dělat nebo jakou postavu bude ovládat (hráč je při tvorbě postavy často limitován pouze svou představivostí a technickými možnostmi hry).

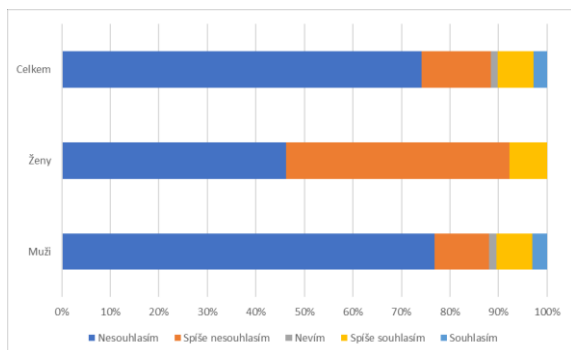
3.2.4 Problematika násilí

Výzkum se dále zabýval názory hráčů na problematiku násilí ve videohrách. Respondenti vyjadřovali souhlas s tvrzeními na pětistupňové škále od „nesouhlasím“ po „souhlasím“. Předkládaná tvrzení jsou vždy uvedena v názvech následujících grafů.

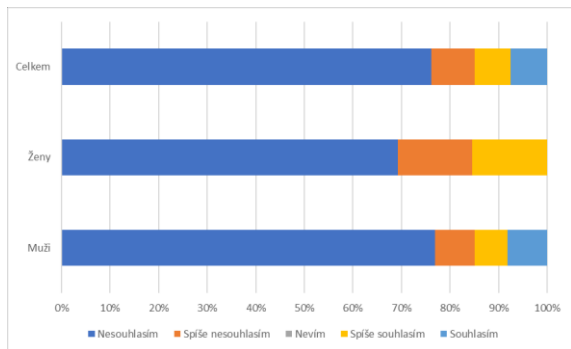
Graf 13: Vyhýbám se hrám, které obsahují brutální násilí



Graf 14: Vyhýbám se hrám, které obsahují částečně cenzurované násilí



Graf 15: Vyhýbám se hrám, které obsahují i zcela cenzurované násilí



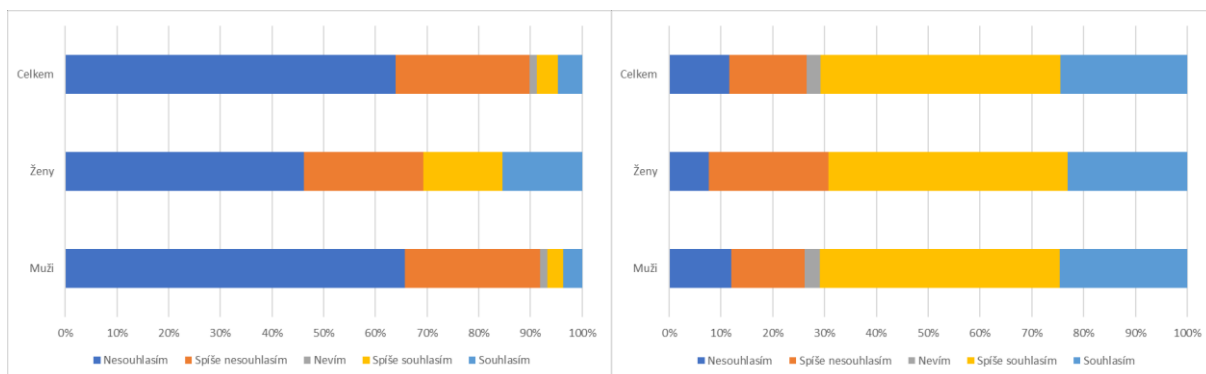
Graf 16: Hraní násilných videoher může u hráče vést k větším projevům agrese ve skutečném životě

Pro naprostou většinu respondentů není ani to nejbrutálnější násilí důvodem hru nehrát. Pouze 10 % respondentů se vyhýbá hrám s brutálním násilím, stejně tak i hrám s částečně cenzurovaným násilím. 15 % respondentů se vyhýbá hrám se zcela cenzurovaným násilím.

Je ale možné, že hráče nepřitahuje přímo násilí, ale spíše akce, se kterou je propojováno, jak tvrdí některé studie.^{29;30;31}

Hrám s brutálním násilím se ve zkoumaném vzorku vyhýbají spíše ženy než muži, přibližně třetina žen se takové hře úplně vyhne. Hrám s částečně cenzurovaným násilím se vyhýbají méně než muži. U her se zcela cenzurovaným násilím se názor žen a mužů liší pouze v intenzitě souhlasu s tvrzením v dotazu. Zastoupení žen ve výzkumném vzorku je však velmi malé a nelze tyto závěry vztahovat na celou populaci hráček.

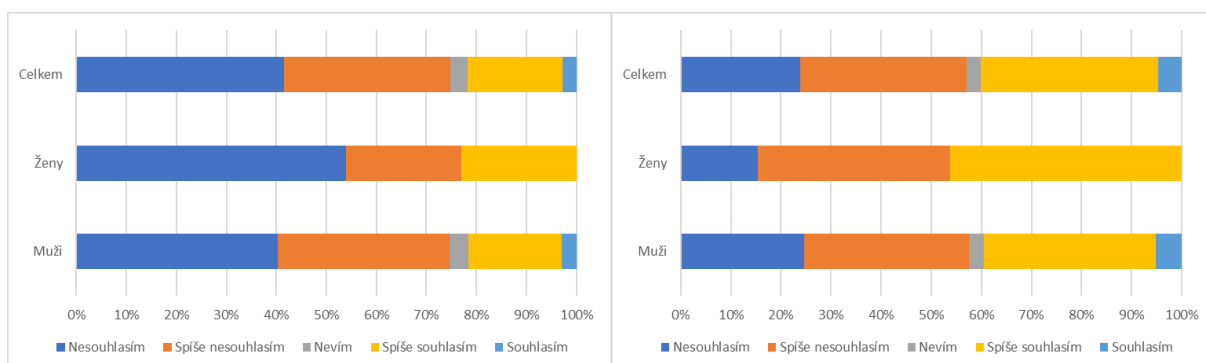
Graf 17: Hraní násilných videoher může pro hráče fungovat jako ventil agrese



Jen malá část respondentů věří, že hraní her způsobuje u hráče agresi, která se pak projevuje i mimo hru. Tento názor zastávají ve zkoumané skupině ve větší míře ženy než muži. Téměř třetina žen věří, že hraní her způsobuje agresi ve skutečném životě. Názor většiny se shoduje se závěry nedávného výzkumu Szycika a kol., který nenašel spojitost mezi násilnými hrami a hráčskou agresí.³⁵

Graf 18: Násilí bývá hlavní náplní hry

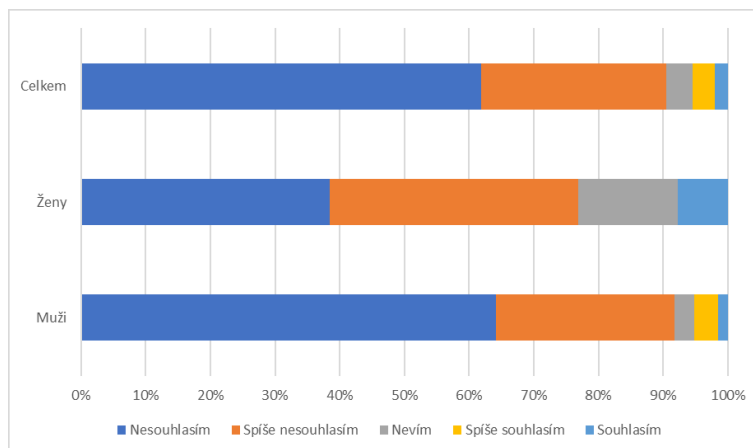
Graf 19: Násilí bývá nutným prostředkem k postupu hrou



Většina mužů i žen ve zkoumaném vzorku (cca 75 %) se shoduje v názoru, že násilí nebývá hlavní náplní hry. Přibližně 22 % si naopak spíše myslí, že tomu tak bývá a jen malá část respondentů se zcela ztotožňuje s názorem, že násilí je hlavní náplní videoher.

Více než 50 % vzorku nepovažuje násilí za prostředek nutný k postupu hrou, ale přibližně 40 % s nimi nesouhlasí. Existují totiž jak hry, kde má hráč na výběr, zda bude postupovat agresivně a násilně, nebo zvolí jiný postup, případně není násilí možným řešením herní situace, tak i hry, které nutí hráče ve hře pokračovat předem definovaným, násilným způsobem.

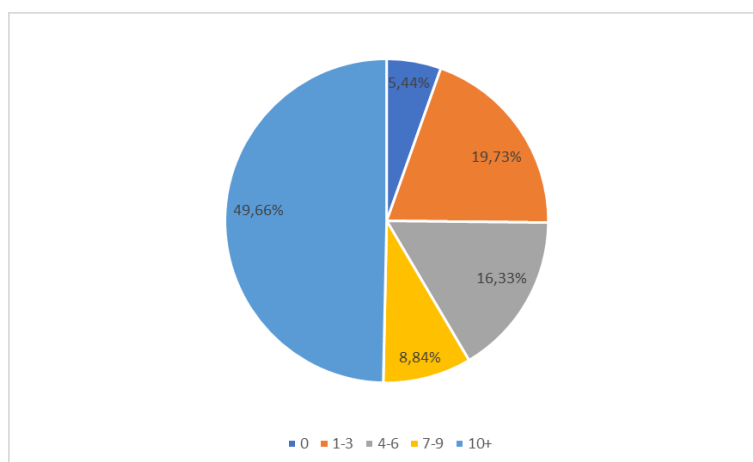
Graf 20: Vývojáři by měli omezit množství násilí zobrazovaného ve hrách.



90% většina respondentů si myslí, že by autoři neměli omezovat množství násilí zobrazovaného ve hrách. Zbýlých deset procent respondentů se dělí mezi ty, kdo si nejsou jistí, a ty, kdo by násilí v hrách omezili.

Odpovědi na otázku „Kolik znáte videoher, které neobsahují žádné násilí?“ měli respondenti podložit názory vyjádřené v grafech č. 18 a 19. Volili z možností: žádnou, 1-3, 4-6, 7-9, 10 a více.

Graf 21: Znalost videoher bez násilného obsahu



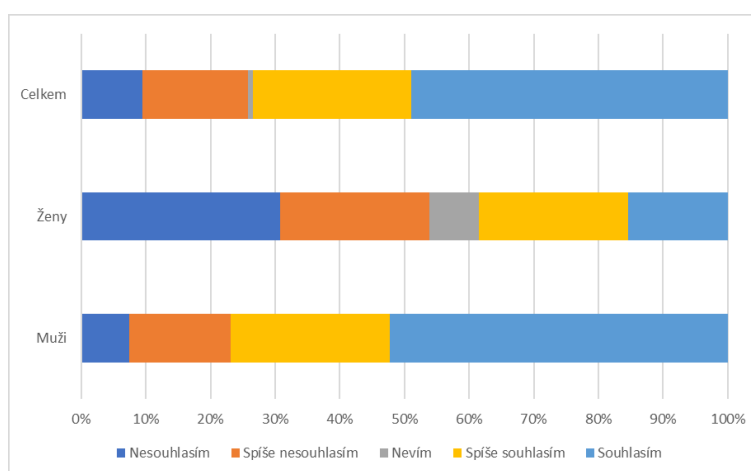
Pouze necelých šest procent respondentů nezná žádnou hru, která neobsahuje nějakou formu násilí. Polovina respondentů zná takovýchto her alespoň deset. Z toho lze mimo jiné vyvodit, že i respondenti, kteří v předchozích otázkách vyjádřili nechuť k hraní násilného obsahu, mají možnost si pořídit videohry vyhovující jejich preferencím.

3.2.5 Problematika genderu

I v otázkách týkajících se genderové problematiky vyjadřovali respondenti souhlas s tvrzeními na pětistupňové škále od „nesouhlasím“ po „souhlasím“. Předkládaná tvrzení jsou vždy uvedena v názvech následujících grafů.

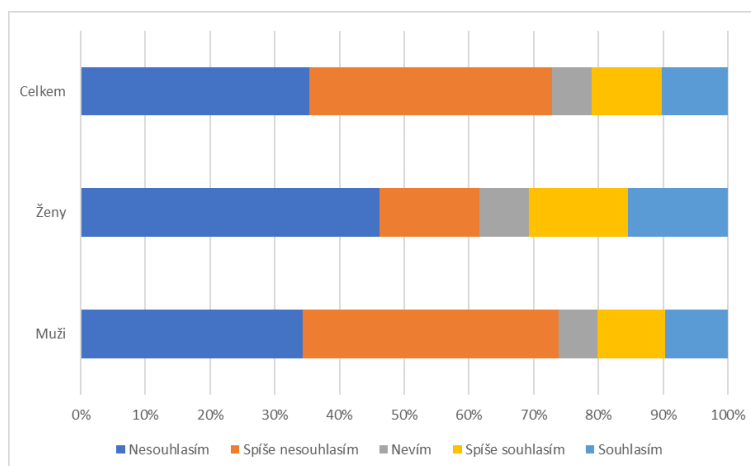
Z důvodu velmi malého vzorku respondentů s menšinovou sexuální orientací (pouze 5 jedinců reprezentujících dvě různé skupiny) jsou otázky genderu ve videohrách řešeny jen z hlediska mužů a žen. Dále je třeba mít na zřeteli, že ve zkoumaném vzorku bylo pouze 13 žen a jejich odpovědi nelze tedy vztahovat na celou populaci hráčů.

Graf 22: Videohry jsou určeny stejnou měrou pro muže i ženy



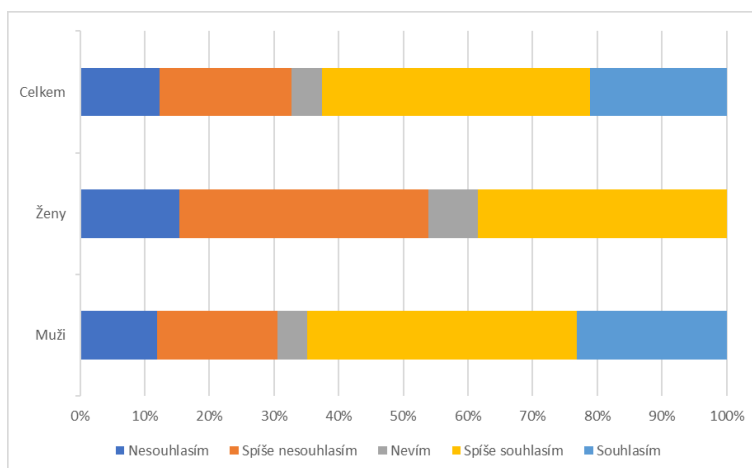
V otázce, zda jsou hry cíleny rovnoměrně na muže i ženy, se názory obou skupin respondentů rozcházejí. Zatímco muži s tímto tvrzením z více než tří čtvrtin souhlasí, je více než polovina žen opačného názoru. Robinson⁴⁵ dává za pravdu ženám, ve svých výzkumech zjistil, že na webových stránkách her je zobrazeno 3x více hrdinů mužského pohlaví než ženských hrdinek a 80 % nahoty zobrazené ve hrách se týká ženských charakterů.

Graf 23: Při hraní online se setkávám stejně často s muži i ženami



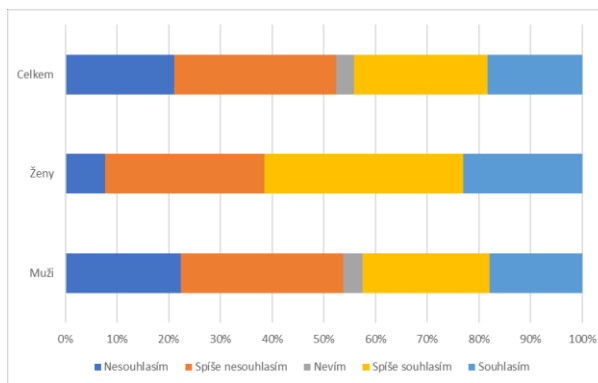
Výzkum ukazuje, že ačkoliv jsou respondenti celkově spíše přesvědčeni, že jsou hry určené oběma genderům (připomeňme však malý počet respondentek), nesetkávají se při hraní online se stejným množstvím mužů a žen. Nevyplyvá z něj sice, že se setkávají jen s muži, ale tuto informaci lze dovodit ze získaných údajů o genderovém rozložení respondentů.

Graf 24: Dokáží se identifikovat s většinou hrdinů ve videohrách

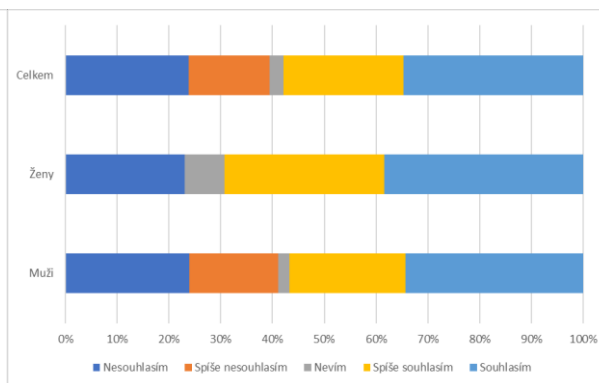


Cílení her spíše na muže pak může ovlivňovat i schopnost respondentů identifikovat se s hrdiny jednotlivých her. Zatímco problémy s identifikací se vyskytují jen u čtvrtiny dotazovaných mužů, více než polovina dotazovaných žen má problém se do hrdinů videoher vcítit.

Graf 25: Hrdiny videoher jsou ve stejné míře muži i ženy



Graf 26: Dávám přednost hrdinům stejného pohlaví/genderu jako jsem já

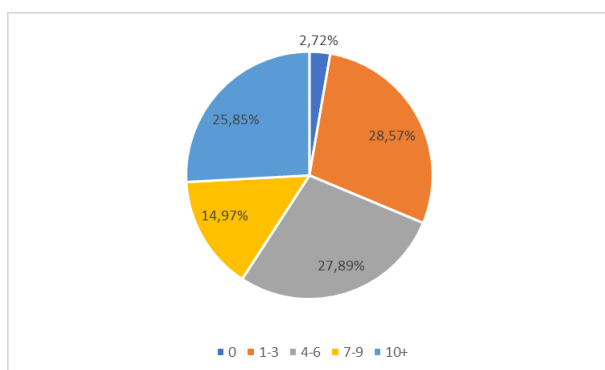


Téměř polovina respondentů si myslí, že hráčské postavy jsou genderově vyvážené. Jejich názor je v rozporu se závěry Millerové a Summersové,⁴⁴ podle kterých je 51 % hratelých postav mužského pohlaví, jen 26,5 % ženského a 10,2 % her umožňuje volbu pohlaví hrdiny. Nicméně, o dva roky starší výzkum Jansze a Martise⁴³, který se zaměřil na tehdy nejprodávanější a nejpopulárnější hry, ukázal, že se ženy objevují v hlavních rolích

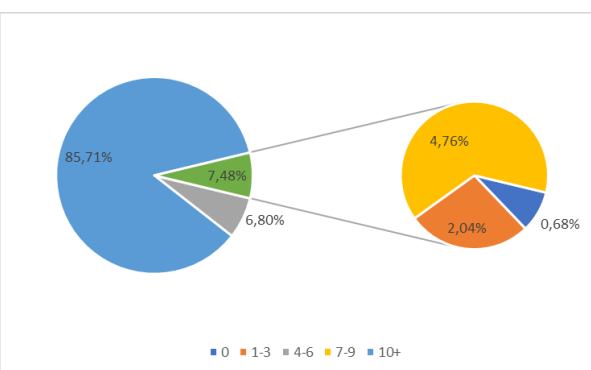
stejně často jako muži. Ženy ve zkoumaném vzorku s tvrzením o vyrovnanosti genderu hrdinů souhlasily ve výrazně větší míře než muži (je ale potřeba mít na paměti malý počet respondentek ve vzorku). Více než polovina respondentů dává přednost hrdinům stejného pohlaví jako jsou oni sami, ženy o něco více než muži.

S názorem respondentů na genderovou vyrovnanost hrdinů souvisí i jejich znalost počtu her s mužským hrdinou nebo ženskou hrdinkou. Odpovídali proto na dvě otázky, „Kolik znáte videoher s ženskou hrdinkou v hlavní roli?“ a „Kolik znáte videoher s mužským hrdinou v hlavní roli?“, odpovědi vybírali z možností: žádnou, 1-3, 4-6, 7-9, 10 a více.

Graf 27: Znalost her s ženskou hrdinkou

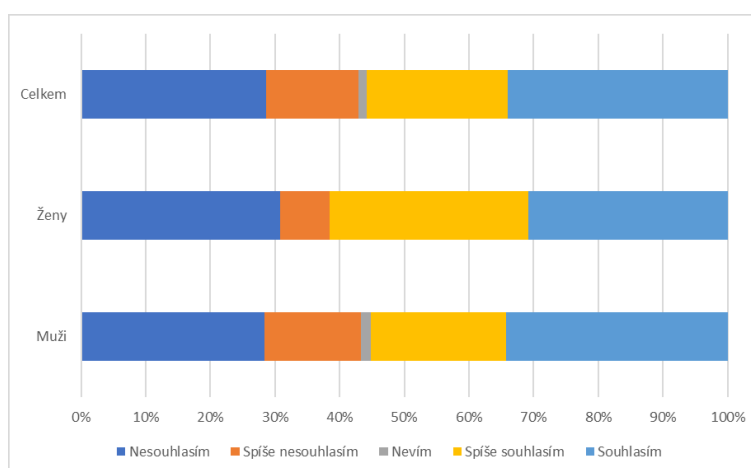


Graf 28: Znalost her s mužským hrdinou



Navzdory téměř polovině respondentů, která považuje videoherní hrdiny z genderového hlediska za rovnoměrně zastoupené, znalost počtu her, ve kterých hráč ovládá ženu, značně zaostává za počtem her s mužským hrdinou, které hráči znají.

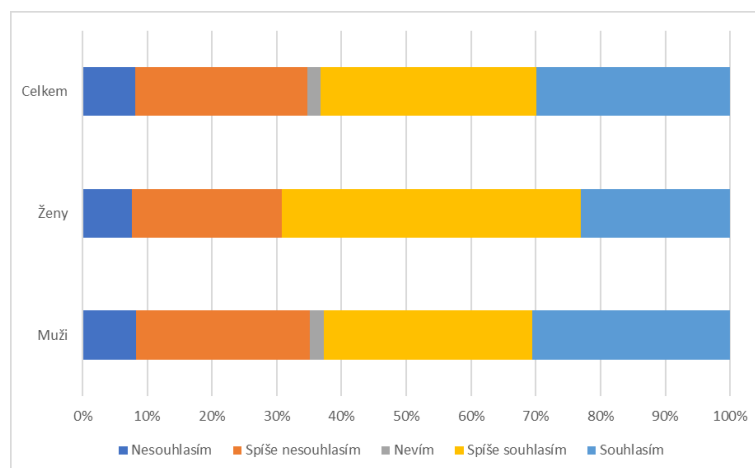
Graf 29: Ve hrách, kde si vytvářím vlastního hrdinu, hraji vždy za postavu stejného genderu jako jsem já



Pokud existuje možnost výběru pohlaví při tvorbě vlastního hrdiny, vytvoří si hrdinu stejného pohlaví více než polovina respondentů z celého vzorku. Ženy tvoří hrdinky o něco

častěji než muži hrdiny. Muži tedy při možnosti výběru častěji než ženy praktikují tzv. gender swapping (přebírání rolí opačného pohlaví).

Graf 30: Hry, které hrají, zapojují do děje/akce ve stejné míře mužské i ženské postavy

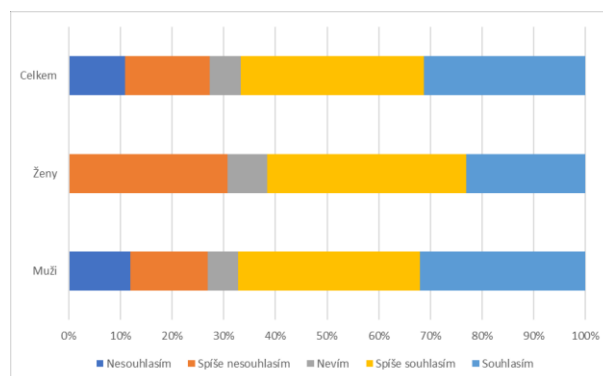


Cca 30 % respondentů si myslí, že počet ženských a mužských postav zapojených do děje her je zcela vyrovnaný; cca 33 %, že je spíše vyrovnaný. Zbývající část respondentů si myslí opak, přičemž necelá desetina s ní s tvrzením zcela nesouhlasí.

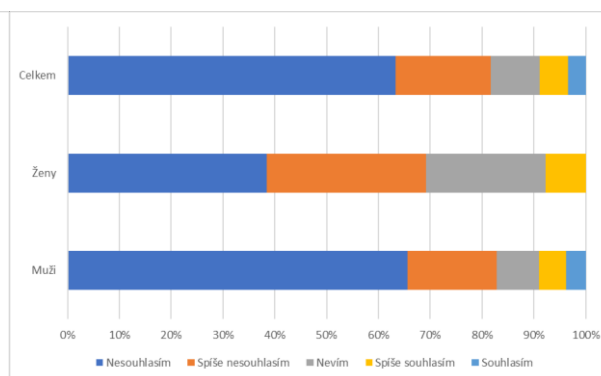
Výzkum Williamse a kol.⁴² z roku 2009 zjistil, že 85 % postav ve videohrách je mužského pohlaví. Jansz a Martis⁴³ však ve svém výzkumu uvádí, že v hlavních rolích je poměr mužů a žen stejný (6:6) a v podpůrných rolích je poměr mužů vůči ženám 7:3. V roce 2007, kdy výzkum na tehdy populárních hrách proběh, počty zcela vyrovnané nebyly, ale ne v takovém nepoměru, jaký uváděl Williams.

Názor respondentů se tedy spíše shoduje s nálezy Jansze a Martise než Williamse a kol.

Graf 31: Ve hrách, které hrají, jsou postavy všech genderů prezentovány jako rovnocenné



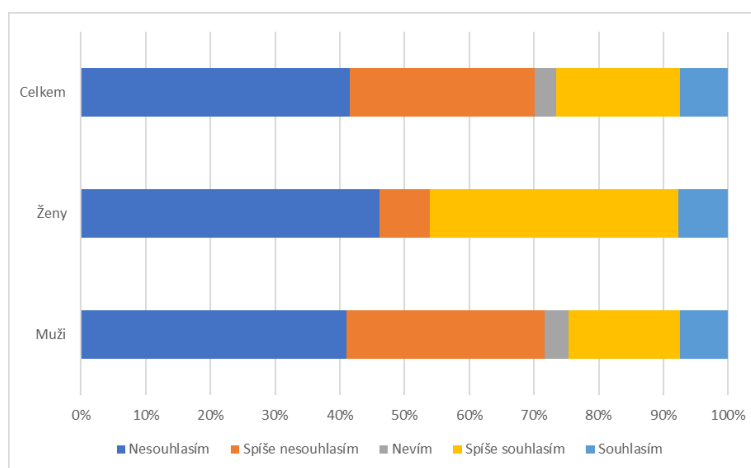
Graf 32: Vyhýbám se hrám, kde je jedna nebo více genderových skupin prezentována jako nerovnocenná



Přibližně 66 % respondentů je názoru, že hry celkově prezentují různé genderové skupiny jako rovnocenné, přičemž 10 % respondentů s tímto názorem zcela nesouhlasí a 15 % nesouhlasí jen částečně. Jde tedy o stejné rozložení odpovědí, jaké respondenti uvedli u otázky ohledně zapojení mužských a ženských postav do děje.

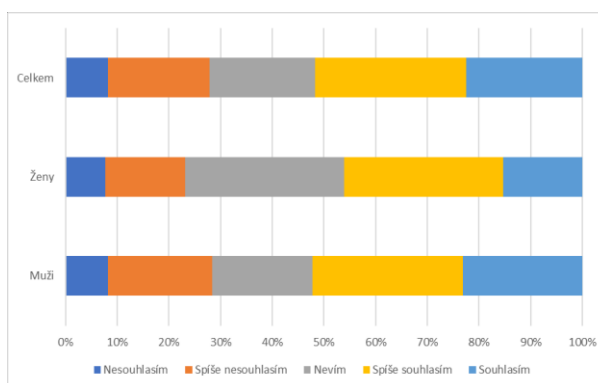
Diskriminace některého genderu ve hře není pro více jak 60 % respondentů důvodem hru nehrát, přibližně 20 % si takovou hru s jistými výhradami zahraje a jen 10 % se jí vyhne. Podobné výsledky byly zjištěny i u problematiky násilí.

Graf 33: Hraní her může ovlivnit hráčovy postoje vůči různým genderovým skupinám

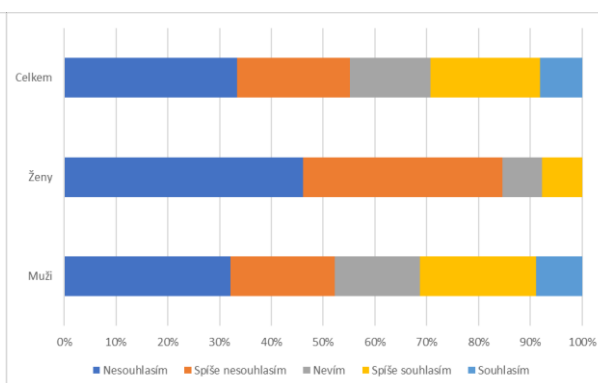


Celkově se respondenti k možnosti her ovlivňovat hráčovy postoje vůči genderovým skupinám staví spíše negativně, ale ženy z výzkumného vzorku v tomto případě z poloviny věří, že do jisté míry to možné je, stejný názor zastává přibližně čtvrtina mužů. U problematiky násilí respondenti možnost ovlivnění hráče odmítali intenzivněji.

Graf 34: Sexuální a genderové menšiny jsou ve videohrách dostatečně reprezentovány



Graf 35: Vývojáři by měli ve hrách stejnou měrou reprezentovat různé genderové a sexuální menšiny

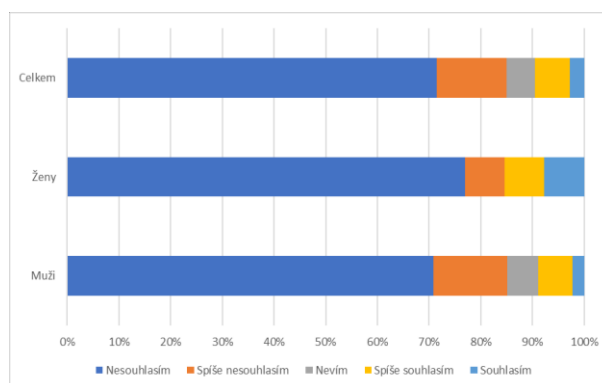


Více než 50 % respondentů zastává názor, že genderové a sexuální menšiny jsou ve hrách dostatečně reprezentovány. Nesouhlasí s nimi více než 25 % respondentů. Přibližně 20 % respondentů si není jisto/neví, jak odpovědět.

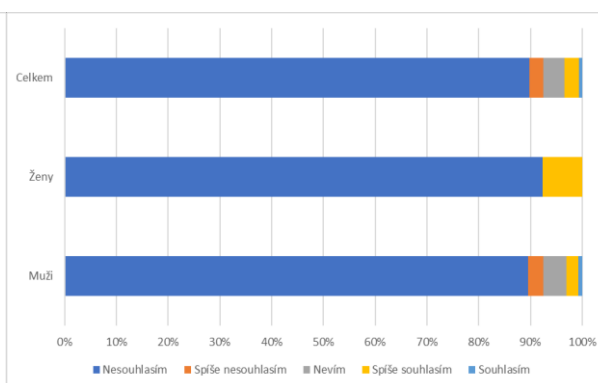
Přibližně 55 % respondentů si nemyslí, že by vývojáři měli ve stejné míře reprezentovat genderové a sexuální menšiny. Tento odmítavý názor nezpůsobují pravděpodobně diskriminační tendence respondentů, ale spíše odráží skutečné rozložení genderových a sexuálních skupin ve společnosti.

Velmi pozitivním zjištěním je, že obtěžování hráčů online kvůli genderu nebo sexuální orientaci není příliš rozšířeným jevem.

Graf 36: Při hraní online se běžně setkávám s obtěžováním jiných hráčů kvůli jejich genderu nebo sexuální orientaci



Graf 37: Při hraní online se běžně stávám terčem obtěžování kvůli mému genderu nebo sexuální orientaci



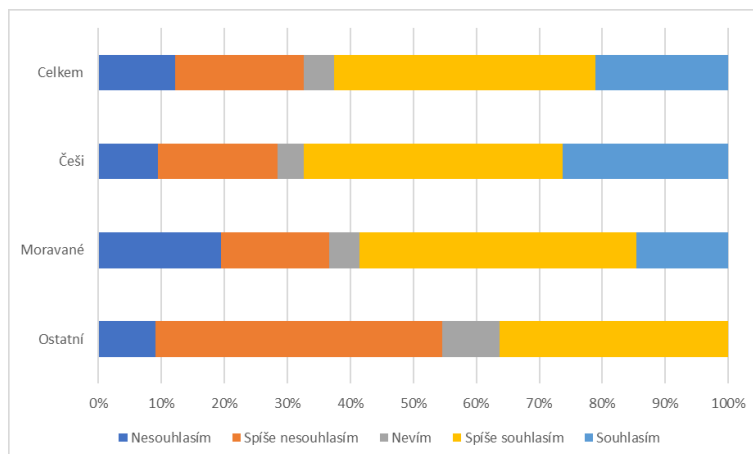
Do jisté míry se s ním setkává cca 10 % respondentů (5 % běžně). Ženy jsou však svědky takového obtěžování častěji než muži. Terčem obtěžování se při online hraní stalo jen naprosté minimum respondentů.

3.2.6 Problematika multikulturalismu

Výzkum se dále zabýval názory hráčů na problematiku multikulturalismu ve videohrách. Respondenti vyjadřovali souhlas s tvrzeními na pětistupňové škále od „nesouhlasím“ po „souhlasím“. Předkládaná tvrzení jsou vždy uvedena v názvech následujících grafů.

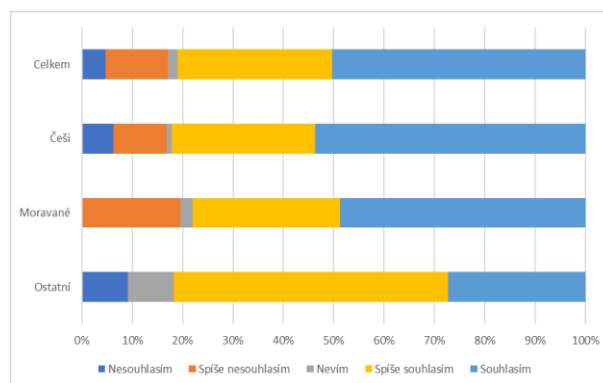
Pro účely výzkumu byli Slováci (6 respondentů), Slezané (3), Ukrajinci (1) a Prajzové (1) sjednoceni do skupiny „Ostatní“.

Graf 38: Dokáží se identifikovat s většinou hrdinů ve videohrách

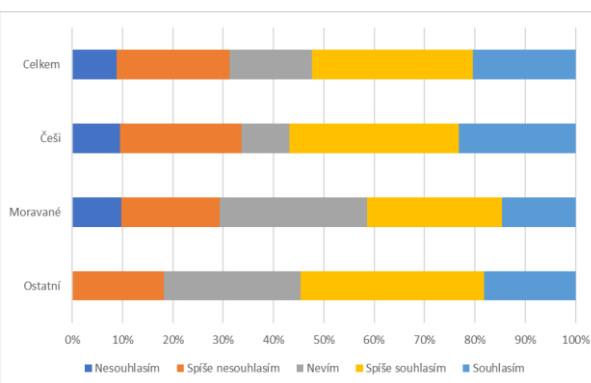


Celkově má problém se identifikovat s ovládanou postavou přibližně třetina z celkového počtu respondentů. Čeští respondenti se nedokáží s hrdinou identifikovat v necelých 30 %, moravští až v 35 %. Respondenti ostatních národností mají výrazně větší problémy se vžitím se do hrdinů. Více než polovina z nich vyjádřila nesouhlas s tvrzením v otázce, ale ve výzkumném vzorku jich byl jen malý počet, proto nelze tyto výsledky vztahovat na zbytek populace.

Graf 39: Postavy ve hrách, které hrají, reprezentují celou řadu různých kultur a etnik



Graf 40: Národnostní a etnické menšiny jsou ve videohrách dostatečně reprezentovány

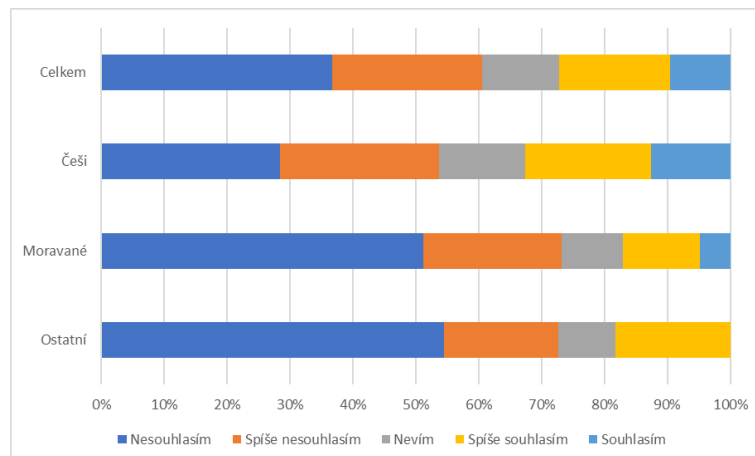


Přes 80 % respondentů z celkového počtu si myslí, že ve hrách je prezentováno množství rozmanitých kultur a etnik. Respondenti menšinových národností se od názoru většiny i celku liší jen v řádech několika procent. Zároveň přibližně polovina všech respondentů věří, že jsou národnosti a etnické menšiny reprezentovány dostatečně.

Názor celého vzorku respondentů je v rozporu s nálezy Williamse a kol.⁴², kteří uvádějí 85% zastoupení „bělochů“ mezi hlavními postavami. Nesoulad mezi názorem respondentů výzkumu a Williamse a kol. může být způsoben tím, že se respondenti nehlásí k etnikům, která by se výrazně anatomicky lišila od většiny (např. barvou kůže), zatímco Williamsův výzkum sledoval spíše fyzicky se lišící etnika.

Je také možné, že respondenti za odlišná etnika a kultury považují i různá fiktivní společenství a bytosti.

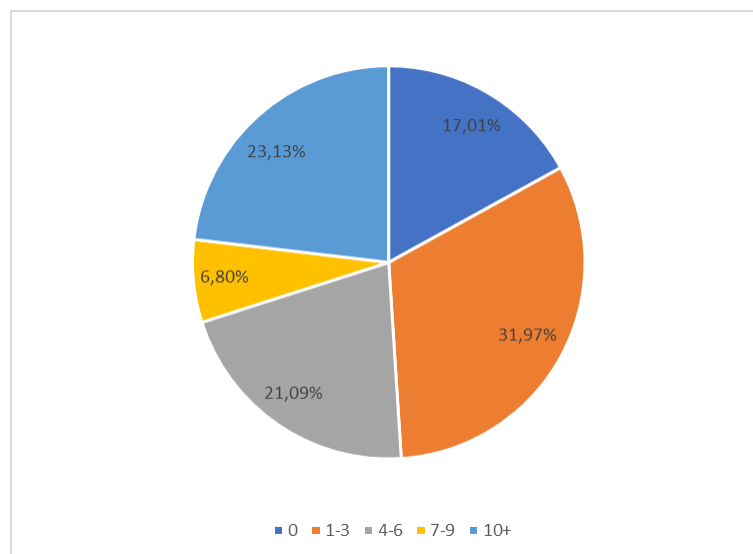
Graf 41: Vývojáři by měli ve hrách stejnou měrou reprezentovat různé národnostní a etnické menšiny.



Přibližně 28 % respondentů by nějakým způsobem určovalo vývojářům povinnost reprezentovat ve svých hrách rovnoměrně různé národnostní menšiny. Obdobně jako u genderové problematiky vnímá tuto myšlenku cca 60 % negativně.

Názor respondentů na problematiku multikulturalismu lze porovnávat s jejich znalostí počtu her s hrdinou pocházejícím z národnostní nebo etnické menšiny. Odpovídali proto na otázku „Kolik znáte videoher, kde je hlavní hrdina pocházející z etnické nebo národnostní menšiny?“, odpovědi vybírali z možností: žádnou, 1-3, 4-6, 7-9, 10 a více.

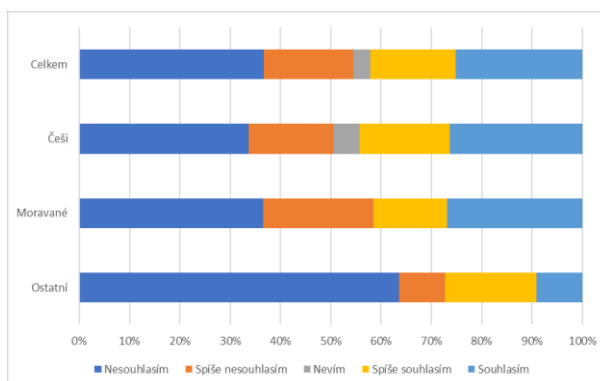
Graf 42: Znalost her s hrdinou z národnostní nebo etnické menšiny



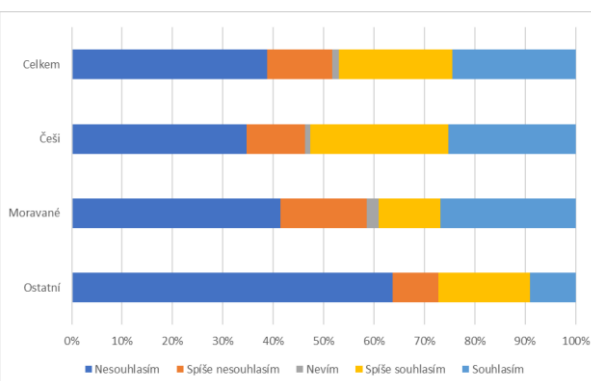
Přestože si většina respondentů myslí, že se ve hrách setkávají s řadou různých kultur a etnik, znají jen velmi málo her, kde ovládají hrdinu původem z některé menšiny. Téměř

polovina respondentů zná maximálně 3 takové hry. Je však nutné připustit, že může být těžké etnicitu hrdiny posoudit nebo určit, zda ho lze v kontextu hry považovat za příslušníka menšiny. Například v *GTA IV* je hlavní postavou ruský imigrant v Americe, otázkou je, zda tedy reprezentuje hlavní hrdina národnostní menšinu, nebo se tento případ nepočítá, protože má bílou barvu kůže.

Graf 43: Dávám přednost hrdinům stejné národnosti/etnicity jako jsem já



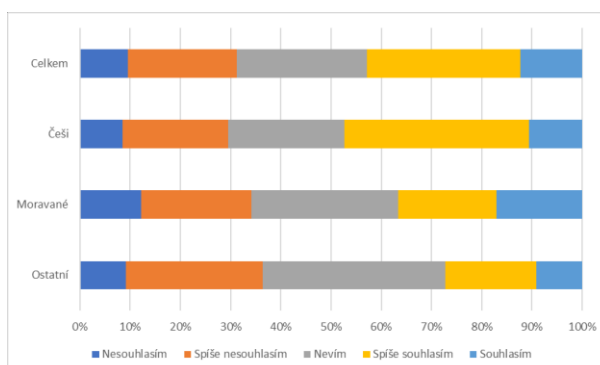
Graf 44: Ve hrách, kde si vytvářím vlastního hrdinu, hraji vždy za postavu stejné národnosti/etnicity jako jsem já.



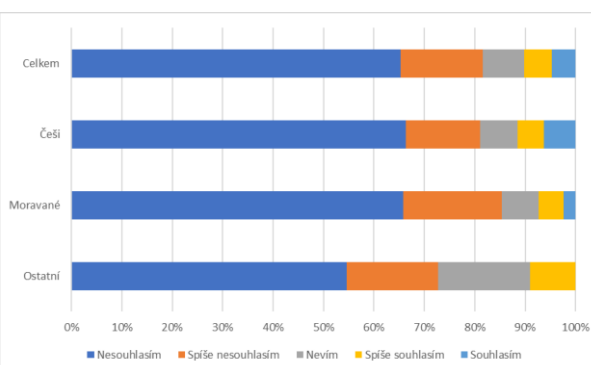
Hrdinovi stejné národnosti nebo etnicity dává přednost méně než polovina respondentů z výběru. Přibližně 35 % respondentů potom etnicitu hrdiny vůbec neřeší a přibližně dalších 20 % spíše neřeší. O několik málo procent více Čechů než Moravanů ze vzorku dává přednost hrdinům stejné národnosti.

Při tvorbě vlastního hrdiny jsou celkové výsledky velmi podobné jako u předchozí otázky, ale Češi si spíše vytvoří hrdinu stejné národnosti/etnicity, zatímco Moravané naopak.

Graf 45: Hry, které hraji, znázorňují národnostní a etnické menšiny v pozitivním světle



Graf 46: Vyhýbám se hrám, kde je jedna nebo více národnostních nebo etnických menšin prezentována negativně



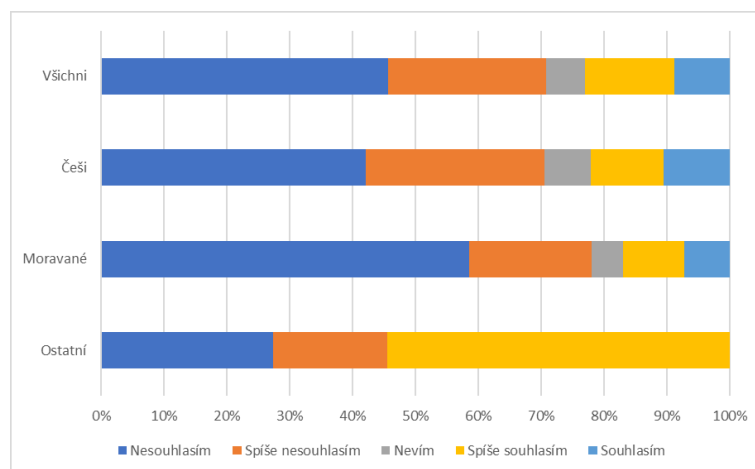
Vzorek respondentů jako celek (bez ohledu na národnost respondenta) se domnívá, že videohry prezentují národnostní a etnické menšiny spíše v pozitivním světle, ale poměrně velké množství respondentů nedokázalo tento problém posoudit. Národnostní menšiny ve

zkoumaném vzorku souhlasí s tvrzením v procentuálně menším počtu než Češi (opět ale s velkým množstvím odpovědí „nevím“).

Názory hráčů se neshodují s nálezy Burgessové a kol.⁵⁷, které poukazují na negativní způsob prezentace etnických a rasových menšin založeném na negativních stereotypch.

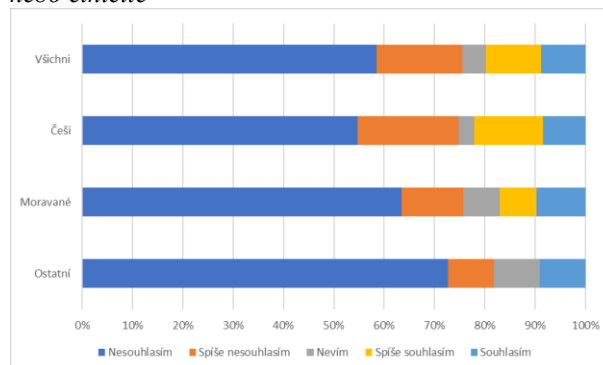
Respondenty od hry neodradí ani pokud je v ní přítomna diskriminace některé etnické nebo národnostní menšiny, podobně jako se nevyhýbají hrát s násilím nebo genderovou diskriminací.

Graf 47: Hraní her může ovlivnit hráčovy postoje vůči různým národnostním a etnickým menšinám

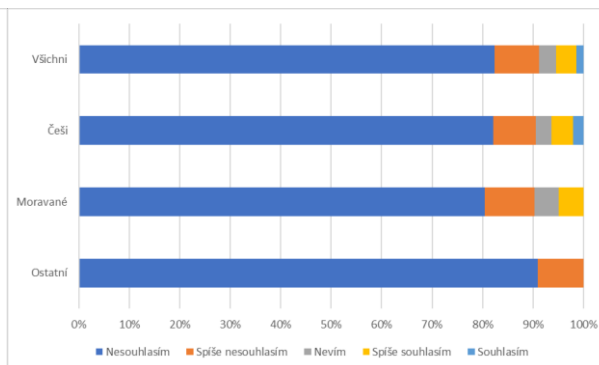


Většina (70 %) respondentů zcela nebo částečně nesouhlasí s tvrzením, že by hry mohly ovlivnit jejich smýšlení o národnostních a etnických menšinách. Moravané s tímto tvrzením nesouhlasí ve větší míře než Češi. Ostatní národnosti/etnika jsou naopak přesvědčena, že hry postoj hráče ovlivnit mohou.

Graf 48: Při hraní online se běžně setkávám s obtěžováním jiných hráčů kvůli jejich národnosti nebo etnicitě



Graf 49: Při hraní online se běžně stávám terčem obtěžování kvůli mé národnosti nebo etnicitě



Je alarmující, že se cca 20 % respondentů stává svědky diskriminace jiných hráčů kvůli jejich etnicitě (s genderovou diskriminací se setkává 10 % respondentů), ale terčem takové diskriminace se samotní respondenti stávají jen výjimečně.

3.2.7 Výsledky výzkumného šetření

Kdo hraje v ČR videohry?

Videohry v ČR hrají převážně muži ve věku 15-30 let. Ženy videohry hrají jen málo a jsou o něco starší než mužští hráči. Téměř všichni hráči jsou heterosexuálně orientováni.

Nejvíce hráčů se hlásí k české národnosti, více jak čtvrtina se hlásí k národnosti moravské. Hráči hlásící se k jiným národnostem jsou ve výrazné menšině a hlásí se k slovenské, slezské a několik málo i k ukrajinské a prajzské národnosti. Žádný z respondentů se nehlásil k romské národnosti nebo jinému etniku, které by se od Čechů lišilo anatomickými znaky.

Nejvíce hráčů pobývá v hlavním městě Praze, Jihomoravském a Moravskoslezském kraji. Převážná část hráčů má středoškolské vzdělání a podstatná část úspěšně dokončila i vysokou školu.

Hráči využívají ke hrám nejčastěji počítač. Mobilní telefony a domácí konzole jsou využívány také, ale nejsou zdaleka tak oblíbené jako PC. Preferovanými herními žánry jsou akční hry a RPG. Na třetím místě se umístily strategie, ale nedosahují takové oblíbenosti jako první dva žánry.

Hráči tráví u her velké množství času. Minimálně 8 hodin týdně hrají až dvě třetiny hráčů. 12 % hraje dokonce více než 24 hodin týdně (několik respondentů odůvodňovalo množství odehraných hodin vykovávanou profesí).

Jaké mají hráči v ČR názory na násilí ve videohrách?

Hráčům násilí ve videohrách nevadí a nevyhýbají se mu. Ženám vadí o něco více než mužům (u brutálního násilí je rozdíl mnohem výraznější), ale pro většinu z nich není důvodem se násilné hře vyhnout.

V souladu s nejnovějšími studiemi si hráči nemyslí, že by mezi hraním agresivních her a agresivním chováním v reálném světě byla nějaká spojitost. Většina z nich naopak zastává názor, že hraním si hráči svou agresi vybíjí.

Názor většiny hráčů, že násilí nebývá hlavní náplní her je posílen o jejich poměrně dobrou znalost her, které násilí vůbec neobsahují. V otázce, zda je násilí nutným prostředkem pro postup hrou, nejsou názory ostře vyhraněny. Více než 50 % hráčů si myslí, že násilí není nutným prostředkem k postupu hrou, ale poměrně velké množství hráčů (40 %) má názor opačný.

Naprostá většina hráčů si myslí že by vývojáři neměli být nuceni omezovat množství násilí ve hrách, které produkují. Muži tento názor zastávají ve větší míře než ženy.

Jaké mají hráči v ČR názory na otázky genderu ve spojitosti s videohrami

Navzdory skutečnosti, že v propagaci videoher na webových stránkách jsou muži zobrazováni 3x častěji než ženy a ve hrách je 80 % nahých postav ženského pohlaví, domnívá se 75 % hráčů (bez ohledu na jejich pohlaví/gender), že jsou videohry stejnou měrou určeny mužům i ženám. Více než polovina žen s tímto názorem do jisté míry nesouhlasí. Tato problematika se projevuje i ve schopnosti hráčů identifikovat se s hrdiny a hrdinkami videoher, zatímco jen 30 % mužů mělo problémy vžít se do ovládané postavy, u žen to bylo téměř 55 %.

Přibližně polovina hráčů (v případě žen více než 60 %) souhlasila nebo spíše souhlasila s tvrzením, že protagonisté videoher jsou ve stejné míře ženy i muži. Navzdory přesvědčení většiny, že jsou hrdinové genderově vybalancovaní, znají hráči více her s mužským hrdinou než s ženskou hrdinkou v hlavní roli.

Hráči dávají přednost spíše protagonistům stejného pohlaví, ženy více než muži. Mají-li tu možnost, vytváří většina hráčů vlastního hrdinu se stejným genderem, přičemž muži vytváří častěji protagonisty opačného pohlaví.

Ohledně zapojení mužských a ženských postav do děje si 30 % hráčů myslí, že jsou zapojovány rovnoměrně.

Většina hráčů je toho názoru, že postavy jsou z genderového hlediska prezentovány jako rovnocenné. Pokud by ve hře docházelo k diskriminaci některé genderové skupiny, hráči by se takové hře nevyhýbali, podobně jako se nevyhýbají násilným hrám.

70 % hráčů si nemyslí, že by hry mohly nějak ovlivňovat jejich postoje vůči genderovým skupinám, ale čtvrtina hráčů je přesvědčena o opaku. Názory žen však v tomto případě vybočují, protože téměř polovina si myslí, že hry postoj vůči genderovým skupinám ovlivňují.

Reprezentaci sexuálních a genderových menšin považuje za dostatečnou nebo spíše dostatečnou přes 50 % hráčů, o opaku je přesvědčena více než čtvrtina. 20 % hráčů se nedokáže rozhodnout, což může být způsobeno tím, že ve spoustě her není gender nebo sexualita postav důležitá.

Případnou povinnost vývojářů stejnou měrou reprezentovat různé genderové a sexuální menšiny odmítá nebo spíše odmítá kolem 55 % hráčů, ale 30 % by takovou povinnost do jisté míry uvítalo. 85 % žen a jen cca 52 % mužů zastává názor, že by vývojáři v této otázce neměli být ovlivňováni z vnějšku.

Jaké mají hráči v ČR názory na otázky multikulturalismu ve spojitosti s videohrami?

Přestože většina hráčů nemá problémy vžít se do hrdinů her, vyjadřují hráči hlásící se k menšinovým etnikům a národnostem o několik procent vyšší neschopnost identifikace.

Více než 80 % hráčů souhlasí s tvrzením, že hry reprezentují celou řadu různých kultur a etnik, ale téměř polovina hráčů zná nejvýše 3 hry s hrdinou z etnické menšiny.

Kolem 40 % hráčů dává do jisté míry přednost hrdinům stejné národnosti/etnika. O 10 % více Čechů než Moravanů si ve hrách vytváří hrdinu stejné národnosti/etnicity jako jsou oni sami.

Velké množství hráčů nedokáže posoudit, zda jsou etnické menšiny ve hrách prezentovány pozitivně nebo negativně, což může být způsobeno celkově nedostatečnou reprezentací menšin ve hrách. 30 % hráčů si myslí, že jsou prezentovány negativně, a přes 40 %, že pozitivně.

60 % hráčů odmítá klást za povinnost vývojářům stejnou měrou reprezentovat různé národnostní a etnické menšiny. Překvapivě to odmítají hráči hlásící se k národnostním menšinám (přes 70 % hráčů z menšin a Čechů jen přes 50 %).

Stejně jako u otázek násilí a genderu si hráči většinou nemyslí, že by hraní mohlo ovlivnit jejich přístup k menšinám.

4 Závěr

V teoretické části byly představeny problémy týkající se videoher z hledisek násilí, genderu a multikulturalismu a stanoviska některých odborníků, kteří se jimi zabývali. Poukázalo se i na možné příčiny problémů videoher s genderovou a etnicko-národnostní rozmanitostí. V tomto ohledu se jeví jako důležitá skutečnost, že vývojáři jsou z velké části muži a nejsou součástí žádné společenské menšiny.

Případová studie analyzovala hru *Zaklínač 3* z hledisek násilí, genderu a multikulturalismu a autor dospěl k závěru, že ačkoli hra obsahuje problematické situace a témata, jsou v celkovém kontextu hry přijatelné. Kritika hry ze strany Sarkeesianové a McIntoshe byla založena na situacích vytržených z kontextu a nerefletovala hru jako celek. Hra navíc obdržela kvůli svému obsahu nejvyšší možný PEGI rating a neměla by se tedy dostat do rukou osobám mladším osmnácti let.

Výzkumem se zjistilo, že v otázkách násilí se hráči shodují s nejnovějšími studiemi a zároveň, že násilí hráčům prakticky nevádí. V otázkách genderu a multikulturalismu se však názory hráčů s názory odborníků rozcházejí a celkově hry vnímají jako genderově i etnicky/národnostně inkluzivnější, než jaké ve skutečnosti jsou. Hráči se stavějí negativně zejména k myšlence klást autorům her za povinnost nějakým způsobem omezovat obsah jejich her nebo inkludovat sexuální, genderové a etnické menšiny do her.

Výzkum však zkoumal jen malý vzorek hráčů, který byl z hledisek zkoumané problematiky značně homogenní, téměř celý se skládal z mužů a ač se respondenti hlásili k různým národnostem, všechny sdíleli společný kulturní základ, ani nešlo o národnosti nebo etnika, která by se výrazně anatomicky lišila od většiny. Je potřeba tedy provést další výzkumy s rozmanitějším vzorkem hráčské populace a užším tematickým zaměřením.

Řešení problémů genderu a multikulturalismu nespočívá v cenzuře a nucené inkluzi menšinové populace, ale ve zdravé diskusi bez vzájemného osočování, které napomohlo vzniku aféry GamerGate. Zároveň je potřeba motivovat menšiny k tomu, aby se více a aktivně podílely na prezentaci sebe samých ve hrách již při jejich vývoji. Videohry jsou velmi komplexním médiem a je potřeba na ně nazírat v celém jejich kontextu, tedy nejen z hlediska obsahu hry, ale i toho, kdo ji vytváří.

5 Seznam použitých informačních zdrojů

1. THE STRONG. Video Game History Timeline. *The Strong* [online]. New York: The Strong, 2017 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>
2. ŠVÁRA, Ondřej. *Videohry: Historie virtuální zábavy* [e-book]. Nové Město na Moravě: Lukáš Vlk – Databook Publishing, 2013 [cit. 2017-02-25]. ISBN 978-80-87749-06-4.
3. LANGSHAW, Mark. Magnavox Odyssey retrospective: How console gaming was born: How Ralph H Baer started the home console movement with the creation of the Odyssey. *Digital Spy* [online]. London: Digital Spy, 2014 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <http://www.digitalspy.com/gaming/retro-gaming/feature/a616235/magnavox-odyssey-retrospective-how-console-gaming-was-born/>
4. SONY. Corporate History. *Internet Archive* [online]. 2012 [cit. 2017-03-26]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20120308112454/http://www.scei.co.jp/corporate/history_e.html
5. STATISTA. WoW Subscribers/player numbers. *Statista* [online]. [cit. 2017-03-26]. Dostupné z: <https://www.citacepro.com/dokument/idhu778qDEtH3bRn>
6. BAER, Ralph, William T. RUSCH, a William L. HARRISON. *Televison Gaming Apparatus and Method*. IPC: G09B7/00; A63F13/00; H04N7/18; (IPC1-7): G08B5/22. United States. 3659285. 1972-04-25. Dostupné také z: <http://www.freepatentsonline.com/3659285.html>
7. Video game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, last modified on 19. 3. 2017 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game
8. MCGONIGAL, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. [Updated ed.]. New York: Penguin Press, 2011. ISBN 11-014-6715-0.
9. Digital Rights Management and Technical Protection Measures. *Office of the Privacy Commissioner of Canada* [online]. Gatineau: Office of the Privacy Commissioner of Canada, 2006 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: https://www.priv.gc.ca/en/privacy-topics/technology-and-privacy/02_05_d_32/
10. OXLAND, Kevin. *Gameplay and design*. Boston: Addison-Wesley, 2004. ISBN 03-212-0467-0.

11. Videogames in Europe: Consumer Study: European Summary Report. In: *Interactive Software Federation of Europe* [online]. Brussels: Interactive Software Federation of Europe, 2012 [cit. 2017-03-24]. Dostupné z:
http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf
12. SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *New Media* [online]. 2012, **14**(1), s. 28-44 [cit. 2017-02-25]. DOI: 10.1177/1461444811410394. ISSN 1461-4448. Dostupné z:
<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444811410394>
13. List of most expensive video games to develop. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 19. 3. 2012, last modified on 19. 1. 2016 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z:
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_to_develop
14. SOTAMAA, Olli. When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture. In: *Games and Culture* [online]. 2010, **5**(3), s. 239-255 [cit. 2017-02-25]. DOI: 10.1177/1555412009359765. ISSN 1555-4120. Dostupné z:
<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009359765>
15. POSTIGO, Hector. Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. In: *Games and Culture* [online]. 2007, **2**(4), s. 300-313 [cit. 2017-02-25]. DOI: 10.1177/1555412007307955. ISSN 1555-4120. Dostupné z:
<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412007307955>
16. SCOTT, Robin. *Nexus Mods* [online]. ©2017 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z:
<http://www.nexusmods.com/games/>
17. Co je PEGI? *PEGI* [online]. Hilversum: PEGI [cit. 2017-02-25]. Dostupné z:
<http://www.pegi.info/cs/index/id/112/>
18. Co znamenají nálepky? *PEGI* [online]. Hilversum: PEGI [cit. 2017-02-25]. Dostupné z:
<http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>
19. Videogames in Europe: Consumer Study: Czech Republic. In: *Interactive Software Federation of Europe* [online]. Brussels, 2012 [cit. 2017-03-24]. Dostupné z:
http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/czech_republic_-_isfe_consumer_study.pdf

20. Videogames in Europe: 2012 Consumer Study. In: *Interactive Software Federation of Europe* [online]. Brussels, 2012 [cit. 2017-03-24]. Dostupné z: <http://www.isfe.eu/industry-facts/statistics>
21. 2016 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. In: *Entertainment Software Association* [online]. Washington, DC, 2016 [cit. 2017-03-24]. Dostupné z: <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>
22. SUMMERS, Christina H. Are video games sexist? In: *YouTube* [online]. 16. 9. 2014 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9MxqSwzFy5w>. Kanál uživatele American Enterprise Institute
23. LUPICA, Mike. Morbid find suggests murder-obsessed gunman Adam Lanza plotted Newtown, Conn.'s Sandy Hook massacre for years. *Daily News* [online]. New York, 2013 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <http://www.nydailynews.com/news/national/lupica-lanza-plotted-massacre-years-article-1.1291408#ixzz2Nu16yQMT>
24. SEDENSKY, Stephen J. *Report of the State's Attorney for the Judicial District of Danbury on the Shootings at Sandy Hook Elementary School and 36 Yogananda Street, Newtown, Connecticut on December 14, 2012*. Danbury (Conneticut): Office of the State's Attorney, Judicial District of Danbury, 2013. Dostupné také z: http://www.ct.gov/csao/lib/csao/Sandy_Hook_Final_Report.pdf
25. GLIONNA, John M. Sparks, Nev., school shooter watched violent video games, report says. *Los Angeles Times* [online]. Los Angeles [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <http://www.latimes.com/nation/politics/politicsnow/la-na-nn-0514-sparks-shooting-20140513-story.html>
26. EISEN, Lauren-Brooke a Oliver ROEDER. America's Faulty Perception of Crime Rates. *The Brennan Center for Justice* [online]. New York, 2015 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <https://www.brennancenter.org/blog/americas-faulty-perception-crime-rates>
27. Death Race 2000. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 25. 9. 2004, last modified on 24. 2. 2017 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Death_Race_2000
28. WEAVER, Andrew J., Jakob D. JENSEN, Nicole MARTINS, Ryan J. HURLEY a Barbara J. WILSON. Liking Violence and Action: An Examination of Gender Differences in Children's Processing of Animated Content. *Media Psychology* [online].

- 2011, **14**(1), 49-70 [cit. 2017-02-25]. DOI: 10.1080/15213269.2010.547829. ISSN 1521-3269. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15213269.2010.547829>
29. ACUFF, Dan S. a Robert H. REIHER. *What Kids Buy and Why: the Psychology of Marketing to Kids*. New York: Free Press, 1999. ISBN 06-848-7117-3.
30. DIENER, Ed a Lisa W. WOODY. Television Violence, Conflict, Realism, and Action: A Study in Viewer Liking. In: *Communication Research* [online]. 3. 1981, s. 281-306 [cit. 2017-02-25]. 8. DOI: 10.1177/009365028100800302. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/009365028100800302>
31. POTTS, Richard. The effects of television form and violent content on boys' attention and social behavior. *Journal of experimental child psychology* [online]. 1986, **41**(1), 1-17 [cit. 2017-02-25]. DOI: 10.1016/0022-0965(86)90047-0. ISSN 00220965. Dostupné z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/3950536>
32. Hatred. GALYONKIN, Sergey. *SteamSpy: All the data and stats about Steam games* [online]. ©2015-2016 [cit. 2016-10-30]. Dostupné z: <https://steamspy.com/app/341940>
33. Grand Theft Auto V. GALYONKIN, Sergey. *SteamSpy: All the data and stats about Steam games* [online]. ©2015-2016 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <https://steamspy.com/app/271590>
34. GREITEMEYER, Tobias a Dirk O. MÜGGE. Video Games Do Affect Social Outcomes. *Personality and Social Psychology Bulletin* [online]. 2014, **40**(5), 578-589 [cit. 2017-04-07]. DOI: 10.1177/0146167213520459. ISSN 0146-1672. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0146167213520459>
35. SZYCIK, Gregor R., Bahram MOHAMMADI, Thomas F. MÜNTE a Bert T. TE WILDT. Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study. *Frontiers in Psychology* [online]. 2017, (8), 174 [cit. 2017-03-26]. DOI: 10.3389/fpsyg.2017.00174. ISSN 1664-1078. Dostupné z: <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2017.00174/full>
36. KONTOUR, Kyle. Revisiting violent videogames research: Game Studies perspectives on aggression, violence, immersion, interaction, and textual analysis. *Digital Culture & Education* [online]. 2009, **1**(1) [cit. 2017-03-26]. ISSN 1836-8301. Dostupné z:

http://digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2009/05/dce1011_kontour_2009.pdf

37. FERGUSON, Christopher J. Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When. *Journal of Communication* [online]. 2015, **65**(1), E1-E22 [cit. 2017-02-25]. DOI: 10.1111/jcom.12129. ISSN 00219916. Dostupné z: <http://doi.wiley.com/10.1111/jcom.12129>
38. Pan European Game Information. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 26. 9. 2014, last modified on 13. 2. 2017 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information
39. SARKEESIAN, Anita. Tropes vs Women in Videogames. In: *YouTube* [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency/>. Kanál uživatele Feminist Frequency
40. GamerGate. *Know Your Meme* [online]. Seattle: Cheezburger, 2015 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: <http://knowyourmeme.com/memes/events/gamergate>
41. SUMMERS, Christina H. What critics of GamerGate get wrong. In: *YouTube* [online]. San Bruno: American Enterprise Institute, 2014 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5RVlCvBd21w&list=PLytTJqkSQqtr7BqC1Jf4nv3g2yDfu7Xmd&index=31>. Kanál uživatele American Enterprise Institute
42. WILLIAMS, Dmitri, Nicole MARTINS, Mia CONSALVO a James D. IVORY. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. In: *New Media* [online]. 2009, **11**(5), s. 815-834 [cit. 2017-02-26]. DOI: 10.1177/1461444809105354. ISSN 1461-4448. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444809105354>
43. JANSZ, Jeroen a Raynel G. MARTIS. The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles* [online]. 2007-2-13, **56**(3-4), 141-148 [cit. 2017-02-26]. DOI: 10.1007/s11199-006-9158-0. ISSN 0360-0025. Dostupné z: <http://link.springer.com/10.1007/s11199-006-9158-0>
44. MILLER, Monica K. a Alicia SUMMERS. Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles* [online]. 2007, **57**(9-10), 733-742 [cit. 2017-02-26]. DOI: 10.1007/s11199-007-

9307-0. ISSN 0360-0025. Dostupné z: <http://link.springer.com/10.1007/s11199-007-9307-0>

45. ROBINSON, Tom, Mark CALLISTER, Brad CLARK a James PHILLIPS. Violence, Sexuality, and Gender Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game Web Sites. *Web Journal of Mass Communication Research* [online]. 2009, **13** [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: <https://www.scripps.ohiou.edu/wjmcr/vol13/>
46. BURGESS, Melinda C. R., Steven Paul STERMER a Stephen R. BURGESS. Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles* [online]. 2007-8-21, **57**(5-6), 419-433 [cit. 2017-02-26]. DOI: 10.1007/s11199-007-9250-0. ISSN 0360-0025. Dostupné z: <http://link.springer.com/10.1007/s11199-007-9250-0>
47. BIOWARE. *Dragon Age: Origins – Ultimate Edition* [software]. Canada: Electronic Arts. 2009. Požadavky na systém: PC Windows XP, Vista, 7; Intel Core 2 Single 1.6 Ghz / AMD 64 2.0 GHz; 1 GB RAM; ATI Radeon X850 256MB / NVIDIA GeForce 6600 GT 128MB (Windows Vista: Radeon X1550 256 MB / NVidia GeForce 7600GT 256MB); 20 GB volného místa na disku.
48. BIOWARE. *Dragon Age 2* [software]. Canada: Electronic Arts. 2011. Požadavky na systém: PC Windows 7, Vista SP2, XP SP3; 1.8 GHz Intel Core 2 Duo / 1.8 GHz AMD Athlon 64 X2; 1,5 GB RAM; ATI Radeon HD 2600 Pro 256 MB / NVIDIA GeForce 7900 GS 256 MB; 7 GB volného místa na disku.
49. BIOWARE. *Dragon Age: Inquisition* [software]. Canada: Electronic Arts. 2014. Požadavky na systém: PC 64-bit Windows 7, 8.1; AMD quad core CPU @ 2.5 GHz / Intel quad core CPU @ 2.0 GHz; 4 GB RAM, AMD Radeon HD 4870 / NVIDIA GeForce 8800 GT; 26 GB volného místa na disku.
50. BIOWARE. *Mass Effect* [software]. Canada: Electronic Arts. 2007. Požadavky na systém: PC Windows XP, Vista, 7; 2.4+ GHz Intel / 2.0+ GHz AMD; 1 GB RAM (Vista: 2 GB RAM); NVIDIA GeForce 6 series / ATI X1300 XT; 12 GB volného místa na disku.
51. BIOWARE. *Mass Effect 2* [software]. Canada: Electronic Arts. 2010. Požadavky na systém: PC Windows XP SP3, Vista SP1, Windows 7; 1.8GHz Intel Core 2 Duo; 1 GB RAM (Vista, 7: 2 GB RAM); NVIDIA GeForce 6800 / ATI Radeon X1600 Pro; 15 GB volného místa na disku.

52. BIOWARE. *Mass Effect 3* [software]. Canada: Electronic Arts. 2012. Požadavky na systém: PC Windows XP SP3, Vista SP1, 7; 1.8GHz Intel Core 2 Duo; 1 GB RAM (Vista, 7: 2 GB RAM); Nvidia 7900 / ATI X1800. 15 GB volného místa na disku.
53. SARKEESIAN, Anita. Women as Background Decoration: Part 2: Tropes vs Women in Video Games. In: *YouTube* [online]. 25. 8. 2014 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=5i_RPr9DwMA&index=7&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP6l. Kanál uživatele feministfrequency.
54. RAYMOND, Alex. Beyond Gender Choice: Mass Effect's varied inclusiveness. In: *GameCritics.com* [online]. 2009 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: <https://gamecritics.com/alex-raymond/beyond-gender-choice-mass-effects-varied-inclusiveness/>
55. Triple Goddess (Neopaganism). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 17. 2. 2014, last modified on 13. 1. 2017 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Triple_Goddess_\(Neopaganism\)#Neopagan_archetype_theory](https://en.wikipedia.org/wiki/Triple_Goddess_(Neopaganism)#Neopagan_archetype_theory)
56. SUMMERS, Christina H. Are video games sexist? In: *YouTube* [online]. American Enterprise Institute, 16. 9. 2014 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9MxqSwzFy5w>. Kanál uživatele American Enterprise Institute
57. BURGESS, Melinda C. R., Karen E. DILL, S. Paul STERMER, Stephen R. BURGESS a Brian P. BROWN. Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. *Media Psychology* [online]. 2011, 14(3), 289-311 [cit. 2017-02-26]. DOI: 10.1080/15213269.2011.596467. ISSN 15213269. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15213269.2011.596467>
58. EVERETT, Anna a Craig S. WATKINS. The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* [online]. Cambridge (Massachusetts): Massachusetts Institute of Technology, c2008, , 141–166 [cit. 2017-02-26]. DOI: 10.1162/dmal.9780262693646.141. Dostupné z: http://edt460-2014-gamestechsociety.cgicourses.org/wp-content/uploads/2013/09/2007-everett__watkins-powerofplay-raceingames.pdf

59. *Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity*. Mt. Royal: IGDA, 2005. Dostupné také z:
https://c.yimcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA_DeveloperDemographics_Oct05.pdf
60. CD PROJEKT RED. *Zaklínač 3: Divoký hon*. [software]. Polská republika: CD Projekt. 2015. Požadavky na systém: PC 64-bit Windows 7, 8 (8.1), 10; Intel CPU Core i5-2500K 3.3GHz / AMD CPU Phenom II X4 940; 6 GB RAM; Nvidia GPU GeForce GTX 660 / AMD GPU Radeon HD 7870; 35 GB volného místa na disku.
61. The Witcher 3: Wild Hunt – New Finisher Animations. *Steam* [online]. Bellevue, 2015 [cit. 2017-03-15]. Dostupné z: <http://store.steampowered.com/app/378646/>
62. Finishing Moves DLC Gameplay – The Witcher 3: Wild Hunt. In: *YouTube* [online]. San Bruno: GameSpot, 21. 7. 2015 [cit. 2017-03-15]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=fFETTPvBPtY>. Kanál uživatele GameSpot
63. SARKEESIAN, Anita [Sexual harassment in Witcher 3]. In: *Twitter* [online]. 30. 5. 2015 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z:
<https://twitter.com/femfreq/status/604897012329234433?lang=cs>
64. SARKEESIAN, Anita [Gendered insults in Witcher 3]. In: *Twitter* [online]. 30. 5. 2015 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z:
<https://twitter.com/femfreq/status/604896858654113792?lang=cs>
65. SARKEESSIAN, Anita. [Realistic harassment excuse]. In: *Twitter* [online]. 30. 5. 2015 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z:
<https://twitter.com/femfreq/status/604902579512864768?lang=cs>
66. MCINTOSH, Jonathan. [Geralt shows no emotions]. In: *Twitter* [online]. San Francisco, 2015 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z:
<https://twitter.com/radicalbytes/status/604852339418071040>
67. MCINTOSH, Jonathan. [Toxic depiction of masculinity in Witcher 3]. In: *Twitter* [online]. San Francisco, 2015 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z:
<https://twitter.com/radicalbytes/status/604822362035494912>
68. MOOSA, Tauriq. Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem. In: *Polygon* [online]. Washington, D.C.: Vox Media, 2015 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z:

- <http://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem>
69. GIES, Arthur. The Witcher 3: Wild Hunt Review: off the path. *Polygon* [online]. New York: Vox Media, ©2017 [cit. 2017-03-26]. Dostępne z: <http://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one>
70. [OPRAC. PUBL. POD KIER. LUCYNY NOWAK, AUT. OPRAC. LUCYNA NOWAK ET AL.] a GŁÓWNY URZĄD STATYSTYCZNY. *Ludność: stan i struktura demograficzno-społeczna : Narodowy Spis Powszechny Ludności i Mieszkań 2011*. Warszawa: Zakład Wydawnictw Statystycznych, 2013. ISBN 978-837-0275-211.
71. BLEJA, Dave. The Melting Pot and the Salad Bowl: Why the Witcher 3 is a step forward for ethnic diversity in games. In: *Volnaiskra* [online]. Volnaiskra, 2015 [cit. 2017-03-18]. Dostępne z: <http://www.sprykegame.com/volblog/the-melting-pot-and-the-salad-bowl-why-the-witcher-3-is-a-step-forward-for-ethnic-diversity-in-games>
72. How long is The Witcher 3: The Wild Hunt? *HowLongToBeat.com* [online]. ©2017 [cit. 2017-03-28]. Dostępne z: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=10270>

6 Seznam příloh

Příloha 1 - Dotazník

7 Seznam grafů

Graf 1: Rozložení vzorku podle genderu	43
Graf 2: Rozložení vzorku podle národnosti/etnicity	44
Graf 3: Věkové rozložení respondentů (v letech)	44
Graf 4: Věkové rozložení respondentů – muži (v letech)	45
Graf 5: Věkové rozložení respondentů – ženy (v letech)	45
Graf 6: Rozložení vzorku podle místa pobytu respondenta	45
Graf 7: Rozložení vzorku podle dosaženého vzdělání respondenta	46
Graf 8: Rozložení vzorku podle sexuální orientace	46
Graf 9: Čas strávený respondenty hraním videoher (v hodinách týdně)	47
Graf 10: Herní zařízení používaná respondenty	48
Graf 11: Počet herních zařízení využívaných respondenty	48
Graf 12: Žánry her preferované respondenty	48
Graf 13: Vyhýbám se hrám, které obsahují brutální násilí	49
Graf 14: Vyhýbám se hrám, které obsahují částečně cenzurované násilí	49
Graf 15: Vyhýbám se hrám, které obsahují i zcela cenzurované násilí	49
Graf 16: Hraní násilných videoher může u hráče vést k větším projevům agrese ve skutečném životě	49
Graf 17: Hraní násilných videoher může pro hráče fungovat jako ventil agrese	49
Graf 18: Násilí bývá hlavní náplní hry	50
Graf 19: Násilí bývá nutným prostředkem k postupu hrou	50
Graf 20: Vývojáři by měli omezit množství násilí zobrazovaného ve hrách	51
Graf 21: Znalost videoher bez násilného obsahu	51
Graf 22: Videohry jsou určeny stejnou měrou pro muže i ženy	52
Graf 23: Při hraní online se setkávám stejně často s muži i ženami	52
Graf 24: Dokáží se identifikovat s většinou hrdinů ve videohrách	53

Graf 25: Hrdiny videoher jsou ve stejné míře muži i ženy	53
Graf 26: Dávám přednost hrdinům stejného pohlaví/genderu jako jsem já	53
Graf 27: Znalost her s ženskou hrdinkou	54
Graf 28: Znalost her s mužským hrdinou	54
Graf 29: Ve hrách, kde si vytvářím vlastního hrdinu, hraji vždy za postavu stejného genderu jako jsem já.....	54
Graf 30: Hry, které hraji, zapojují do děje/akce ve stejné míře mužské i ženské postavy	55
Graf 31: Ve hrách, které hraji, jsou postavy všech genderů prezentovány jako rovnocenné ..	55
Graf 32: Vyhýbám se hrám, kde je jedna nebo více genderových skupin prezentována jako nerovnocenná.	55
Graf 33: Hraní her může ovlivnit hráčovy postoje vůči různým genderovým skupinám	56
Graf 34: Sexuální a genderové menšiny jsou ve videohrách dostatečně reprezentovány	56
Graf 35: Vývojáři by měli ve hrách stejnou měrou reprezentovat různé genderové a sexuální menšiny	56
Graf 36: Při hraní online se běžně setkávám s obtěžováním jiných hráčů kvůli jejich genderu nebo sexuální orientaci.....	57
Graf 37: Při hraní online se běžně stávám terčem obtěžování kvůli mému genderu nebo sexuální orientaci.....	57
Graf 38: Dokáži se identifikovat s většinou hrdinů ve videohrách	58
Graf 39: Postavy ve hrách, které hraji, reprezentují celou řadu různých kultur a etnik.....	58
Graf 40: Národnostní a etnické menšiny jsou ve videohrách dostatečně reprezentovány	58
Graf 41: Vývojáři by měli ve hrách stejnou měrou reprezentovat různé národnostní a etnické menšiny.	59
Graf 42: Znalost her s hrdinou z národnostní nebo etnické menšiny	59
Graf 43: Dávám přednost hrdinům stejné národnosti/etnicity jako jsem já	60
Graf 44: Ve hrách, kde si vytvářím vlastního hrdinu, hraji vždy za postavu stejné národnosti/etnicity jako jsem já.....	60
Graf 45: Hry, které hraji, znázorňují národnostní a etnické menšiny v pozitivním světle.....	60

Graf 46: Vyhýbám se hrát, kde je jedna nebo více národnostních nebo etnických menšin prezentována negativně	60
Graf 47: Hraní her může ovlivnit hráčovy postoje vůči různým národnostním a etnickým menšinám	61
Graf 48: Při hraní online se běžně setkávám s obtěžováním jiných hráčů kvůli jejich národnosti nebo etnicitě	61
Graf 49: Při hraní online se běžně stávám terčem obtěžování kvůli mé národnosti nebo etnicitě	61

Příloha 1 – Dotazník

Pozn.: vzhled a formátování dotazníku v tomto souboru neodpovídá verzi, kterou respondenti vyplňovali online.

Dobrý den,

dotazník, který se chystáte vyplnit, je součástí mé diplomové práce Problematika násilí, genderu a multikulturalismu ve videohrách. Zjišťuje názory hráčů videoher a počítačových her v ČR na stav genderové a etnické inkluze a rovnosti ve videohrách a problematiku násilí ve videohrách. Jeho vyplněním mi pomůžete dokončit mou diplomovou práci a zároveň vyjádříte svůj názor na aktuální společenskou problematiku a způsob, jakým je reflektována ve videohrách.

Vyplnění tohoto dotazníku by mělo trvat přibližně deset až patnáct minut a je zcela anonymní, sesbíraná data budou použita pouze pro účely mé diplomové práce.

Děkuji za Váš čas,

Aleš Kolář

Pro účely tohoto výzkumu se pojmem videohry myslí jak hry na domácích a handheld konzolích, tak i hry na PC a mobilních telefonech.

1. Hrajete videohry? [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ Ano
- ☐ Ne

2. Videohry hraji na: [respondenti měli možnost vybrat více odpovědí]

- ☐ PC/notebooku
- ☐ konzoli
- ☐ handheld konzoli
- ☐ mobilním telefonu
- ☐ online (webové hry)

3. Týdně strávím hraním (v hodinách): [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ 0-4
- ☐ 4-8
- ☐ 8-12
- ☐ 12-16
- ☐ 16-20
- ☐ více než 20: _____

4. Nejčastěji hraji tyto žánry: [respondenti měli možnost vybrat více odpovědí]

- ☐ Sportovní
- ☐ Adventura
- ☐ Akční
- ☐ Simulátor
- ☐ Strategie
- ☐ Puzzle (Bejewelled, Candy Crush Saga,...)
- ☐ Role-playing hry (RPG)
- ☐ Management
- ☐ Ostatní

5. Do jaké míry souhlasíte s následujícími tvrzeními týkajícími se her, které hrajete?

[respondenti odpovídali na škále: nesouhlasím – spíše nesouhlasím – nevím – spíše souhlasím – souhlasím]

- Hry, které hraji, zapojují do děje/akce ve stejné míře mužské i ženské postavy.
- Ve hrách, které hraji jsou postavy všech genderů prezentovány jako rovnocenné.
- Vyhýbám se hrám, kde je jedna nebo více generových skupin prezentována jako nerovnocenná.
- Postavy ve hrách, které hraji, reprezentují celou řadu různých kultur a etnik.
- Hry, které hraji, znázorňují národnostní a etnické menšiny v pozitivním světle.
- Vyhýbám se hrám, kde je jedna nebo více národnostní nebo etnická menšina prezentována negativně.
- Vyhýbám se hrám, které obsahují brutální násilí (reálné, nebo téměř reálné zobrazování následků násilí – krev, amputace, stětí atp.)
- Vyhýbám se hrám, které obsahují částečně cenzurované násilí (reálné násilí, ale s umírněnými následky – méně krve, žádné amputace nebo stětí atp.)
- Vyhýbám se hrám, které obsahují i zcela cenzurované násilí (žádná krev, násilí na úrovni kreslených seriálů pro děti)

6. Do jaké míry souhlasíte s následujícími tvrzeními, která se týkají hrdinů videoher?

[respondenti odpovídali na škále: nesouhlasím – spíše nesouhlasím – nevím – spíše souhlasím – souhlasím]

- Dokáži se identifikovat s většinou hrdinů ve videohrách.
- Dávám přednost hrdinům stejného pohlaví/genderu jako jsem já.
- Ve hrách, kde si vytvářím vlastního hrdinu, hraji vždy za postavu stejného genderu jako jsem já.
- Dávám přednost hrdinům stejné národnosti/etnicity jako jsem já.
- Ve hrách, kde si vytvářím vlastního hrdinu, hraji vždy za postavu stejné národnosti/etnicity jako jsem já.

7. Kolik znáte videoher s ženskou hrdinkou v hlavní roli? [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ Žádnou
- ☐ 1-3
- ☐ 4-6
- ☐ 7-9
- ☐ 10 a více

8. Kolik znáte videoher s mužským hrdinou v hlavní roli? [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ Žádnou
- ☐ 1-3
- ☐ 4-6
- ☐ 7-9
- ☐ 10 a více

9. Kolik znáte videoher, které neobsahují žádné násilí? [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ Žádnou
- ☐ 1-3
- ☐ 4-6
- ☐ 7-9
- ☐ 10 a více

10. Kolik znáte videoher, kde je hlavní hrdina pocházející z etnické nebo národnostní menšiny? [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ Žádnou
- ☐ 1-3
- ☐ 4-6
- ☐ 7-9
- ☐ 10 a více

11. Do jaké míry souhlasíte s následujícími tvrzeními týkajícími se her obecně?

[respondenti odpovídali na škále: nesouhlasím – spíše nesouhlasím – nevím – spíše souhlasím – souhlasím]

- Hraní násilných videoher může u hráče vést k větším projevům agrese ve skutečném životě.
- Hraní násilných videoher může pro hráče fungovat jako ventil agrese, která by se jinak projevila ve skutečném životě.
- Násilí bývá hlavní náplní hry.
- Násilí bývá nutným prostředkem k postupu hrou.
- Vývojáři by měli omezit množství násilí zobrazovaného ve hrách.
- Hraní her může ovlivnit hráčovy postoje vůči různým národnostním a etnickým menšinám v závislosti na tom, jak jsou ve hrách reprezentovány.
- Národnostní a etnické menšiny jsou ve videohrách dostatečně reprezentovány.
- Vývojáři by měli ve hrách stejnou měrou reprezentovat různé národnostní a etnické menšiny.
- Hraní her může ovlivnit hráčovy postoje vůči různým genderovým skupinám v závislosti na tom, jak jsou ve hrách reprezentovány.
- Videohry jsou určeny stejnou měrou pro muže i ženy.
- Sexuální a genderové menšiny jsou ve videohrách dostatečně reprezentovány.
- Vývojáři by měli ve hrách stejnou měrou reprezentovat různé genderové a sexuální menšiny.

12. Do jaké míry souhlasíte s následujícími tvrzeními, která se týkají hraní s dalšími hráči online?

- Při hraní online se setkávám stejně často s muži i ženami.
- Při hraní online se běžně stávám terčem obtěžování kvůli mému genderu nebo sexuální orientaci.
- Při hraní online se běžně stávám terčem obtěžování kvůli mé národnosti nebo etnicitě.
- Při hraní online se běžně setkávám s obtěžováním jiných hráčů kvůli jejich genderu nebo sexuální orientaci.
- Při hraní online se běžně setkávám s obtěžováním jiných hráčů kvůli jejich národnosti nebo etnicitě.

13. Pohlaví/gender: [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ muž
- ☐ žena
- ☐ jiné: _____

14. Věk (v letech): [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ do 15
- ☐ 15-20
- ☐ 21-25
- ☐ 26-30
- ☐ 31-35
- ☐ 36-40
- ☐ 41-45
- ☐ 46-50
- ☐ 50+

15. Nejvyšší dosažené vzdělání: [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ nedokončené základní
- ☐ základní
- ☐ střední
- ☐ střední s maturitou
- ☐ vyšší odborné
- ☐ bakalářské
- ☐ magisterské
- ☐ doktorské

16. Kraj: [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- ☐ Hlavní město Praha
- ☐ Jihočeský kraj
- ☐ Jihomoravský kraj
- ☐ Karlovarský kraj
- ☐ Kraj Vysočina
- ☐ Královéhradecký kraj
- ☐ Liberecký kraj
- ☐ Moravskoslezský kraj

- Olomoucký kraj
- Pardubický kraj
- Plzeňský kraj
- Středočeský kraj
- Ústecký kraj
- Zlínský kraj

17. Národnost/etnicita: (například „česká“, „moravská“, „romská“ atp.) [respondenti odpovídali vlastními slovy]

18. Sexuální orientace: [respondenti vybírali pouze jednu z možností]

- heterosexuální
- homosexuální
- nepřeji si uvádět
- jiná: _____